

RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.
za IV kwartał 2025 roku



BARK&LIR

SPIS TREŚCI

1. Wybrane dane finansowe	5
2. Informacje ogólne.....	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd.....	6
2.3. Rada Nadzorcza	7
2.4. Akcjonariat	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	9
2.5.1. Projekty własne	11
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe	12
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	12
2.1. Zatrudnienie	12
2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	13
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	23
3.1. Bilans	23
3.2. Rachunek zysków i strat	25
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	26
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	28
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	29
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2025 roku	32
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2025 r.	32
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	33
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	33

Szanowni Państwo,

Przekazuję Państwu raport VARSAB Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w IV kwartale 2025 roku. Miniony kwartał upłynął pod znakiem intensywnych prac produkcyjnych nad kluczowym projektem Spółki – grą BARKOUR, a także premiery nowej wersji gry Bee Simulator w postaci Bee Simulator: The Hive.

Warto podkreślić, że poprawa wyników sprzedażowych w IV kwartale 2025 roku przełożyła się na wyraźną poprawę rentowności Spółki. Przychody w analizowanym okresie wyniosły 1,47 mln zł, wobec 1,04 mln zł w analogicznym kwartale roku poprzedniego, co oznacza wzrost o blisko 42% r/r. Jednocześnie Spółka utrzymała dyscyplinę kosztową – koszty działalności operacyjnej były niższe niż rok wcześniej, co przełożyło się na istotną poprawę wyniku operacyjnego oraz osiągnięcie zysku netto na poziomie 0,56 mln zł w IV kwartale 2025 roku.

W ujęciu całorocznym 2025 rok był dla Spółki okresem dalszego rozwoju działalności operacyjnej oraz konsekwentnej realizacji strategii produktowej. Przychody VARSAB Game Studios S.A. w 2025 roku wyniosły 4,30 mln zł, wobec 3,92 mln zł w 2024 roku, co oznacza wzrost o blisko 10% r/r. Jednocześnie utrzymanie stabilnej struktury kosztowej pozwoliło na istotną poprawę rentowności. Wynik z działalności operacyjnej w 2025 roku wyniósł 0,99 mln zł, wobec 0,40 mln zł rok wcześniej, natomiast Spółka zakończyła 2025 rok z zyskiem netto na poziomie 0,52 mln zł.

Czwarty kwartał 2025 roku przyniósł znakomite efekty współpracy z nowym wydawcą, Untold Tales, w zakresie sprzedaży Bee Simulator oraz Bee Simulator: The Hive. Przychody uzyskane przez Spółkę ze sprzedaży Bee Simulator w 4Q25 sięgnęły 726 tys. zł, co stanowi najlepszy wynik kwartalny tego tytułu od 2020 roku. Jest to szczególnie istotne osiągnięcie, zważywszy, że jest to już siódmy rok komercjalizacji tego IP przez Spółkę. Gra Everdream Valley po raz kolejny zapewniła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters S.A., a jednocześnie wygenerowała dla VARSAB Game Studios S.A. przychód w wysokości 12 tys. USD. Natomiast Giants Uprising wygenerował dla Spółki przychód na poziomie około 541 USD.

Zespół produkcyjny pozostaje w pełni skoncentrowany na realizacji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny. W IV kwartale 2025 roku kontynuowano prace nad wszystkimi kluczowymi aspektami produkcji, a przedstawiciele Spółki prezentowali demo gry m.in. podczas targów PGA w Poznaniu oraz WePlay w Szanghaju. Do dnia publikacji niniejszego raportu wishlista gry osiągnęła poziom 40 tys. użytkowników.

W IV kwartale 2025 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała prace nad grą Everdream Village oraz rozpoczęła fazę wczesnego dostępu na platformie Steam. Premiera w formule Early Access pozwoliła zebrać cenne opinie społeczności oraz zweryfikować kluczowe założenia projektowe. Zespół deweloperski na bieżąco analizuje uwagi graczy i wdraża zmiany, koncentrując się na dalszym rozwoju zawartości oraz dopracowaniu rozgrywki. Celem Mooneaters S.A. jest doprowadzenie gry do pełnej premiery w 2026 roku, a równolegle rozważane są również kolejne etapy ekspansji tytułu, w tym potencjalne wydania na platformach konsolowych.

Patrząc w perspektywie kolejnych kwartałów, Spółka koncentruje się na finalizacji prac nad grą BARKOUR, której zakończenie produkcji planowane jest na II kwartał 2026 roku. W lutym 2026 roku Spółka planuje również udostępnienie nowej wersji demo gry podczas festiwalu Steam Next Fest, co będzie istotnym elementem dalszej budowy widoczności gry oraz zwiększania zainteresowania tytułem przed premierą.

Równolegle Spółka konsekwentnie rozwija działania marketingowe i komunikacyjne. W IV kwartale 2025 roku oraz na początku 2026 roku zauważalnie wzrosło zaangażowanie społeczności wokół gry BARKOUR, w szczególności poprzez rozwój profili na platformach X oraz BlueSky, a także intensyfikację działań na kanałach TikTok i Instagram, które w ostatnim czasie zostały aktywowane w bardziej regularnej formule.

Spółka przygotowuje szereg inicjatyw promocyjnych we współpracy z influencerami oraz twórcami treści, a także prowadzi rozmowy dotyczące potencjalnych współprac marketingowych także z partnerami spoza standardowego segmentu gamingowego, które mogą stanowić istotne wsparcie dla dalszej promocji tytułu i zwiększenia jego zasięgu na rynkach międzynarodowych.

Bardzo cieszy nas, że BARKOUR został już zauważony i doceniony przez media branżowe. W raportowanym okresie Emitent otrzymał od IGN Polska dwie nominacje - w kategorii na: „Najlepszą Polską Grę Poznać Game Arena 2025” oraz „Najbardziej Wyczekiwaną Polską Grę”, gdzie w głosowaniu publiczności BARKOUR zajął 4 miejsce (za Valor Mortis, Band of Crusaders i Wiedźminem 4), zdobywając 10,2% głosów. Otrzymane wyróżnienia stanowią potwierdzenie rosnącej rozpoznawalności projektu oraz pozytywnego odbioru gry na etapie produkcji.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2025- 31.12.2025	1.10.2025- 31.12.2025	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 296 698,41	1 472 092,72	3 922 214,24	1 037 490,93
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	990 333,22	564 204,14	395 262,00	-180 993,41
Zysk (strata) brutto	529 990,08	555 534,27	974 950,46	146 333,36
Zysk (strata) netto	520 621,08	555 534,27	483 898,46	-344 718,64
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 769 976,06	-514 848,10	-335 902,33	785 912,48
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	144 646,07	-46 330,59	954 202,45	19 106,07
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 900 575,52	671 607,40	-627 827,68	-893 701,81
Przepływy pieniężne netto, razem	275 245,53	110 428,71	-9 527,56	-88 683,26
Aktywa trwałe	7 804 806,60	7 804 806,60	6 932 521,37	6 932 521,37
Aktywa obrotowe	12 705 679,83	12 705 679,83	9 920 100,96	9 920 100,96
Kapitały własne	9 147 969,34	9 147 969,34	8 674 098,26	8 674 098,26
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	11 362 517,09	11 362 517,09	8 178 524,07	8 178 524,07
Suma bilansowa	20 510 486,43	20 510 486,43	16 852 622,33	16 852 622,33

W 4Q25 roku Spółka wygenerowała 1 472 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 814 tys. zł stanowiły przychody ze sprzedaży produktów, w tym 726 tys. zł to przychody netto ze sprzedaży gry Bee Simulator/Bee Simulator: The Hive, 46 tys. zł – przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley oraz około 2 tys. zł – przychody ze sprzedaży gry Giants Uprising.

Spółka zanotowała w 4Q25 zysk operacyjny w wysokości 564 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 556 tys. zł.

Suma bilansowa na koniec 4Q25 roku wynosiła 20 510 tys. zł, w tym 9 147 tys. zł to kapitały własne. Istotny poziom zobowiązań wynika z ostrożnościowego zakwalifikowania umowy udziału w przychodach z gry „BARKOUR”, o której Spółka szczegółowo informowała w raporcie bieżącym numer: 23/2025 z dnia 21.07.2025 jako zobowiązania krótkoterminowego. Taka kwalifikacja będzie stosowana aż do dnia premiery gry, kiedy to środki otrzymane od inwestora zostaną ujawnione w rachunku zysków i strat.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123a, 02-017 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

Posiada blisko 15-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: Mooneaters S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

Konrad Mroczek – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Pan Konrad Mroczek posiada ponad 16-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres realizowanych przez Pana Konrada Mrocza obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku. W latach 2016-2020 Pan Konrad Mroczek był CEO, a w latach 2020-2022 CFO VARSAV Game Studios S.A.

Magdalena Kramer – Członek Rady Nadzorczej

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Piotr Babieno – Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu “Europejskiej Akademii Gier” oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

Współzałożyciel, dyrektor produkcji oraz Wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A., wcześniej wieloletni współpracownik studia People Can Fly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Upřednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AfIB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

2.4. Akcjonariat

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego raportu przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	9,23%	2 095 200	9,23%
2	B	604 800	2,67%	604 800	2,67%
3	C	700 000	3,08%	700 000	3,08%
4	D	770 000	3,39%	770 000	3,39%
5	E	10 308 571	45,43%	10 308 571	45,43%
6	F	571 428	2,52%	571 428	2,52%
7	G	3 000 000	13,22%	3 000 000	13,22%
8	H	2 000 000	8,81%	2 000 000	8,81%
9	I	2 641 144	11,64%	2 641 144	11,64%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. Głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA*	8 003 026	35,2%	8 003 026	35,2 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	6,20%	1 407 638	6,20%
3	Pozostali	13 280 479	58,5%	13 280 479	58,5%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

STRATEGIA ROZWOJU NA LATA 2025-2027

1. Rozwój własnych produkcji premium

- Co najmniej jedna na dwa lata premiera gry w segmencie indie premium (PC, konsole) z naciskiem na mechaniki, regrywalność i elementy pozwalające na długotrwały rozwój kolejnych gier.
- Skupienie się na projektach z unikalnymi bohaterami zwierzęcymi, tworzonych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
- Inspiracją dla takiego podejścia jest widoczny wśród pokolenia Millenialsów i pokolenia Z trend odkładania założenia rodziny kosztem posiadania zwierząt domowych. Globalnie około 35% graczy konsolowych jest właścicielami psów, co przekłada się na potencjalny rynek około 219 milionów graczy. Tworzenie gier z silnymi zwierzęcymi protagonistami pozwala zatem na połączenie pasji graczy do gier i ich przywiązania do zwierząt, co buduje potencjał emocjonalnego zaangażowania graczy w gry tworzone przez studio.

2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

- Poszukiwanie strategicznych partnerów do współpracy przy adaptacji posiadanych IP (BARKOUR, Projekt ARIA) na platformy mobilne.
- Tworzenie samodzielnie lub we współpracy z partnerami nowych projektów mobilnych bazujących na IP posiadanych przez Spółkę, aby zwiększyć ich globalny zasięg i potencjał komercyjny.

3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

- Rozpoczęcie współpracy ze studiami filmowymi nad rozwojem pełnometrażowych animacji i seriali na bazie gier projektów studia - Projekt ARIA, BARKOUR, Giants Uprising.
- Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego pipeline'u umożliwiającego równoczesną produkcję gier i filmów animowanych w oparciu o te same lub zaadaptowane zasoby graficzne, lokacje oraz scenariusz.
- Znaczne skrócenie czasu i zoptymalizowanie kosztów jednoczesnej produkcji gry i filmu w oparciu o silnik Unreal Engine 5.
- Multiplikowanie potencjału posiadanych przez Spółkę IP poprzez ich komercjalizację w komplementarnych mediach.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej poprzez R&D i wykorzystanie AI

- Kontynuacja prac badawczo-rozwojowych nad wspomaganymi przez AI systemami animacji - w oparciu o bazę w postaci systemu QUADRIMA.
- Rozszerzenie wykorzystania sztucznej inteligencji w produkcji - m.in. do zautomatyzowania procesu testowania oraz optymalizacji gier.
- Wykorzystanie dostępnych zasobów etycznego, popartego konkretnymi potrzebami produkcyjnymi wykorzystania AI w produkcji.

5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

- Skupienie się w jak najszerszym wsparciu komercjalizacji projektów realizowanych przez podmioty z grupy - m.in. poprzez ich wsparcie w rozwoju biznesu i marketingu.
- Ograniczenie działań inwestycyjnych w nowe podmioty na rzecz skupienia się na rozwoju obecnych projektów.

6. Strategia wydawnicza: self-publishing i późne partnerstwa wydawnicze

- Stopniowe dojście do wydawania gier w modelu self-publishingu, co umożliwi większą niezależność, pełną realizację wizji zespołu produkcyjnego oraz maksymalizację przychodów.
- Rozwój kompetencji marketingowych i dystrybucyjnych wewnątrz Spółki, co pozwoli na większą kontrolę nad procesem wydawniczym i długofalową strategią sprzedażową.
- Ewentualna współpraca z wydawcami podejmowana na jak najpóźniejszym etapie produkcji, aby uzyskiwać ponad rynkowe warunki współpracy oraz minimalizować wpływ zewnętrznych podmiotów na kreatywną wizję gier.

7. Licencjonowanie danych ruchowych i behawioralnych psa dla podmiotów z branży sztucznej inteligencji, oparte na technologii QUADRIMA oraz danych z gry BARKOUR.

- pozyskiwanie, przetwarzanie i licencjonowanie danych motion capture oraz danych gameplay'owych,
- generowanie zestawów danych (datasetów) z silnika Unreal Engine, w którym powstaje gra BARKOUR,
- ich dalsze wykorzystanie w branżach takich jak: sztuczna inteligencja, robotyka, animacja, badania naukowe oraz edukacja.

Dane obejmują m.in. trajektorie ruchu, telemetrię, dane wejściowe gracza, kontekstowe zdarzenia gameplay'owe oraz zsynchronizowane nagrania wideo i dane przestrzenne (depth maps, surface normals, kamera). Zgromadzone zasoby pozwalają Spółce oferować kompletne i gotowe do użycia zestawy danych, bez konieczności udostępniania kodu źródłowego czy specjalnych wersji gry.

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

Spółka dąży do ugruntowania pozycji VARSAB Game Studios jako dewelopera rozpoznawalnego w tworzeniu gier premium ze zwierzęcymi bohaterami oraz ich rozwinięć w postaci produkcji mobilnych i filmów animowanych. Rozwój IP w różnych mediach pozwoli na szerszą komercjalizację projektów oraz budowanie rozpoznawalności marki na rynkach globalnych.

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny grę BARKOUR.

BARKOUR

W 4Q25 całość zespołu deweloperskiego Emitenta koncentrowała się na produkcji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny. W raportowanym okresie zespół kontynuował intensywne prace nad kluczowymi elementami gry, obejmujące rozwój mechanik rozgrywki, dopracowywanie systemów sterowania i poruszania się, usprawnienie rozwiązań związanych ze skradaniem i akcją, a także rozbudowę zawartości poziomów oraz interakcji środowiskowych.

W omawianym kwartale prowadzone były również prace nad dopracowaniem warstwy audiowizualnej gry, w tym poprawą jakości animacji postaci oraz dalszym rozwijaniem elementów immersji i humoru, które stanowią jeden z wyróżników tytułu. Równolegle kontynuowano optymalizację wybranych rozwiązań technologicznych oraz prace nad dopracowaniem stylu artystycznego i efektów graficznych.

Emitent realizował także działania związane z rozwojem warstwy narracyjnej gry, w tym przeprowadzenie castingów związanych z wyborem aktora głosowego dla postaci głównego bohatera (Agenta T.H.U.N.D.E.R.a) oraz rozpoczęcie prac nad nagraniami pozostałych dialogów. Działania te stanowią istotny etap w budowie rozpoznawalnej tożsamości marki oraz przygotowaniu tytułu do kolejnych faz produkcji i promocji.

W ramach działań produkcyjnych i marketingowych Emitent prezentował grę BARKOUR na wydarzeniach branżowych, w tym podczas Poznań Game Arena w Poznaniu oraz WePlay w Szanghaju, co umożliwiło zbieranie opinii odbiorców, wzmacnianie rozpoznawalności projektu oraz nawiązywanie kontaktów istotnych z perspektywy dalszej promocji gry na rynkach międzynarodowych. Na dzień publikacji niniejszego raportu wishlista gry osiągnęła poziom około 40 tys. użytkowników.

Jednocześnie Emitent rozwijał działania związane z budową społeczności wokół projektu oraz zwiększaniem aktywności komunikacyjnej w mediach społecznościowych, w szczególności na platformach X oraz BlueSky, a także rozpoczął bardziej regularne działania promocyjne na kanałach TikTok i Instagram. Emitent przygotowuje również inicjatywy marketingowe we współpracy z influencerami i twórcami treści, a także analizuje możliwości współpracy promocyjnych z partnerami spoza standardowego segmentu gamingowego.

W kolejnych miesiącach Emitent planuje udostępnienie nowej wersji demo gry podczas festiwalu Steam Next Fest w lutym 2026 roku. Zakończenie prac produkcyjnych nad grą BARKOUR planowane jest na II kwartał 2026 roku.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem znajdują się w końcowej fazie – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

Emitent skupia obecnie wszystkie zasoby osobowe i finansowe na pracy nad kluczowym projektem studia – grą BARKOUR. Powrót do prac nad The Path Of Calydra Emitent rozważny po zakończeniu prac nad grą BARKOUR.

2.1. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2025 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu czterech współpracowników.

2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 4Q25 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Jednostki zależne

Firma:	Warhound Games sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności Spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zmiana nazwy została zarejestrowana w lutym 2021 roku.

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkusobowego zespołu Spółki zależnej stanowią nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki – Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Warhound Games Sp. z o. o.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.09.2025-31.12.2025	1.09.2024-31.12.2024
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	0,00	0,00
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III.	Usługi obce	0,00	0,00
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	0,00	0,00
I.	Odsetki	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	0,00	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	0,00	0,00

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Warhound Games Sp. z o. o.:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2025	Stan na dzień 31.12.2024
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	714 938,90	714 938,90

A.	Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-165 841,31
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-92 277,76
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	880 780,21
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	671 011,67
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	671 011,67
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	209 768,54
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	97 757,35
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	112 011,19
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	714 938,90	714 938,90

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	51,9% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	51,9% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC (Steam, GOG, Epic) oraz na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 dnia 30 maja 2023 r. Wersja na konsolę Nintendo Switch ukazała się 23 czerwca 2023 r. Wersje na platformy Xbox One i Xbox Series X|S zostały wydane 15 grudnia 2023 r.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sprzedaż Everdream Valley osiągnęła 150 tys. sztuk.

W sierpniu 2023 r. Mooneaters S.A. podpisała umowę z Meta Platforms Technologies na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley VR w wersji na urządzenia Meta Quest (Quest 2 i 3). Produkcja odbywała się we współpracy z Ovid Works S.A., gra zadebiutowała na Oculus Store w 2Q2025.

Kolejnym, kluczowym projektem rozwijanym przez Mooneaters S.A. jest gra Everdream Village, osadzona w tym samym uniwersum co Everdream Valley. Tytuł rozwija świat znany z pierwszej odsłony, przenosząc gracza do wioski pełnej życia i rozbudowanych interakcji społecznych. Everdream Village stawia na rozwój relacji z mieszkańcami, zarządzanie wspólnotą, system zadań oraz możliwość swobodnej rozbudowy własnej działki i całej osady. W grze pojawią się nowe mechaniki, takie jak:

- zaawansowane budowanie własnych konstrukcji i modyfikacja terenu,
- system współpracy i zlecania zadań NPC,
- aktywności mieszkańców,
- elementy eksploracyjne (m.in. przepływanie łodzią na inne wyspy i przygodowe, zachowujące czyż charakter serii,
- zachowanie unikatowej „magii Doliny” – relacji z dziadkami, zwierzętami i naturą.

Tytuł jest produkowany z myślą o wieloletnim rozwoju oraz aktywnej współpracy z graczami. Start Early Access Everdream Village na PC odbył się w dniu 12.12.2025. Gra będzie rozwijana w ścisłej współpracy ze społecznością, która otrzyma dostęp do ograniczonych, unikalnych elementów kosmetycznych, dostępnych wyłącznie dla najwcześniejszych wspierających.



Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2025-31.12.2025	1.01.2024-31.12.2024
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 477 890,16	2 429 484,75
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	1 386 955,32	1 680 414,91
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 090 934,84	749 069,84
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	1 306 898,95	1 785 599,16
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	7 177,27	2 527,16
III.	Usługi obce	881 410,08	1 412 289,77
IV.	Podatki i opłaty	3 166,60	0,00
V.	Wynagrodzenia	415 145,00	369 407,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	1 375,23
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	1 170 991,21	643 885,59
D.	Pozostałe przychody operacyjne	2,00	2,76
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	2,00	2,76
E.	Pozostałe koszty operacyjne	2 009,38	4,46
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	2 009,38	4,46
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	1 168 983,83	643 883,89
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	41 408,58	24 680,78
I.	Odsetki	199,00	4 273,69
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	41 209,58	20 407,09
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	1 127 575,25	619 203,11
J.	Podatek dochodowy	101 672,00	32 626,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 025 903,25	586 577,11



Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.*

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2025	Stan na dzień 30.09.2024
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	3 823 905,88	2 958 355,48
I.	Zapasy	3 597 796,68	2 385 611,84
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	3 597 796,68	2 385 611,84
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	410 000,00
II.	Należności	16 960,17	438 569,00
1	Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	8 859,74	430 468,57
III.	Inwestycje krótkoterminowe	207 316,80	133 954,54
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	207 316,80	133 954,54
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 832,23	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	3 823 905,88	2 958 355,48

A.	Kapitał (fundusz) własny	3 776 224,88	2 870 321,63
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00	109 318,10
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	2 642 821,63	1 175 681,90
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00	998 744,52
VI.	Zysk (strata) netto	1 025 903,25	586 577,11
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	47 681,00	88 033,85
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	47 681,00	88 033,85
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	47 681,00	88 033,85
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem		3 823 905,88	2 958 355,48

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. opiera się o wstępny niepełny raport sprzedażowy otrzymany przez Mooneaters S.A. od Untold Tales, przedstawione dane mogą ulec zmianie.

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Perimeter Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Katowice
Adres: ul. Św. Jana 11/4, 40-012 Katowice
Zarząd: Igor Zieliński
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.perimetergames.eu/>
Udział w kapitale zakładowym: 30% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 30% w głosach

Emitent w dniu 20 sierpnia 2020 roku zawarł umowę inwestycyjną z aktualnymi współnikami spółki Perimeter Games sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach, KRS: 0000832844, na mocy której strony uregulowały zasady dokonania przez Emitenta inwestycji w Perimeter Games. Inwestycja Emitenta w Perimeter Games obejmuje objęcie przez Emitenta nowo wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które będą stanowiły 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

Przedmiotem działalności Perimeter Games jest tworzenie oryginalnych, wysokiej jakości gier premium na komputery PC i konsole. Zespół studia składa się z doświadczonych twórców gier z ponad 10-letnim doświadczeniem zdobytym przy takich produkcjach, jak Wiedźmin 2, gry z serii Lego (Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), Necrovision oraz Realpolitiks.

Założycielem i głównym udziałowcem studia jest Igor Zieliński, który posiada ponad 14-letnie doświadczenie w branży gier, m.in. jako Starszy Artysta 3d w CD Projekt Red (Wiedźmin 2), Artysta 3d w The Farm51 Group S.A. (Necrovision), Artysta 3d w Travellers Tales (Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), oraz współzałożyciel, Wiceprezes, Projektant oraz Dyrektor Kreatywny w Jujubee S.A., odpowiedzialny w przeszłości za rozwój gier serii Flashout 3d oraz Realpolitiks.

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet:
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent wraz z No Gravity Games S.A. przystąpił do Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. z siedzibą w Legionowie poprzez objęcie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki. Emitent objął 80 udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki stowarzyszonej, o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział, tj. o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 4.000 zł oraz pokrył je wkładem pieniężnym w wysokości 96.000 zł. W konsekwencji po rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki stowarzyszonej, o którym mowa powyżej, Emitent będzie posiadał udziały reprezentujące 40% udziału w kapitale zakładowym oraz 40% udziału w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Spółki stowarzyszonej.

Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka wstrzymała produkcję gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studiem tatuażu przyszłości do momentu pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2025	Stan na dzień 31.12.2024
A.	Aktywa trwałe	7 804 806,60	6 932 521,37
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	306 578,53	1 170,76
1	Środki trwałe	306 578,53	1 170,76
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	60 699,21
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	60 699,21
IV.	Inwestycje długoterminowe	7 417 393,07	6 784 443,07
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	7 417 393,07	6 784 443,07
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	80 835,00	86 208,33
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	80 835,00	80 835,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	5 373,33
B.	Aktywa obrotowe	12 705 679,83	9 920 100,96
I.	Zapasy	10 380 449,60	7 755 011,81
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	10 380 449,60	7 752 292,30
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	2 719,51
II.	Należności	1 369 674,91	670 800,94
1	Należności od jednostek powiązanych	1 000,00	1 000,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	1 368 674,91	669 800,94
III.	Inwestycje krótkoterminowe	934 253,70	1 483 354,24
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	934 253,70	1 483 354,24
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	21 301,62	10 933,97

C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	20 510 486,43	16 852 622,33

A.	Kapitał (fundusz) własny	9 147 969,34	8 674 098,26
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 518 617,50	6 565 367,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-10 535 036,68	-11 018 935,14
VI.	Zysk (strata) netto	520 621,08	483 898,46
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	11 362 517,09	8 178 524,07
I.	Rezerwy na zobowiązania	1 232 378,76	1 232 378,76
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 149 537,00	1 149 537,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	58 841,76	58 841,76
3	Pozostałe rezerwy	24 000,00	24 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	2 458 028,20	24 632,08
1	Wobec jednostek powiązanych	24 632,08	24 632,08
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	2 433 396,12	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	7 672 110,13	6 921 513,23
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	1 144 547,92	1 144 547,92
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	6 527 562,21	5 776 965,31
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	20 510 486,43	16 852 622,33

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2025- 31.12.2025	1.10.2025- 31.12.2025	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 296 698,41	1 472 092,72	3 922 214,24	1 037 490,93
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	1 669 562,00	814 363,21	1 488 289,78	300 171,87
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 627 136,41	657 729,51	2 433 924,46	737 319,06
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	3 442 111,48	929 399,90	3 296 108,30	993 413,66
I.	Amortyzacja	47 586,04	17 779,74	520,26	130,05
II.	Zużycie materiałów i energii	63 079,56	19 668,56	48 274,07	4 660,41
III.	Usługi obce	626 375,77	155 722,38	612 922,15	143 940,64
IV.	Podatki i opłaty	15 517,11	7 362,87	18 363,72	14 123,84
V.	Wynagrodzenia	2 385 927,26	632 717,58	2 369 986,22	759 007,44
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	162 127,49	42 520,57	170 874,85	43 738,86
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	141 498,25	53 628,20	75 167,03	27 812,42
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	854 586,93	542 692,82	626 105,94	44 077,27
D.	Pozostałe przychody operacyjne	178 266,07	32 348,83	100 400,43	96 032,01
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	108 943,09	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	69 322,98	32 348,83	100 400,43	96 032,01
E.	Pozostałe koszty operacyjne	42 519,78	10 837,51	331 244,37	321 102,69
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	249 359,21	249 359,21
III.	Inne koszty operacyjne	42 519,78	10 837,51	81 885,16	71 743,48
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	990 333,22	564 204,14	395 262,00	-180 993,41
G.	Przychody finansowe	245 740,90	34 268,72	1 373 395,06	566 274,22
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	211 472,18	0,00	793 506,96	10 051,71
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	579 888,10	556 222,51
V.	Inne	34 268,72	34 268,72	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	706 084,04	42 938,59	793 706,60	238 947,45
I.	Odsetki	91 280,58	55 674,99	262 567,30	40 434,60
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	569 561,66	300,00	217 030,50	-3 119,51

IV.	Inne	45 241,80	-13 036,40	314 108,80	201 632,36
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	529 990,08	555 534,27	974 950,46	146 333,36
J.	Podatek dochodowy	9 369,00	0,00	491 052,00	491 052,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	520 621,08	555 534,27	483 898,46	-344 718,64

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2025- 31.12.2025	1.10.2025- 31.12.2025	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	520 621,08	555 534,27	1 096 823,04	268 205,94
II. Korekty razem	-2 290 597,14	-1 070 382,37	-2 762 999,86	-812 567,95
1. Amortyzacja	47 586,04	17 779,74	520,19	129,98
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	6 935,60	26 028,32	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	91 280,58	55 674,99	578 428,04	292 315,83
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	-1 132 495,36	-569 467,13
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	24 000,00	545 914,70	561 914,70
6. Zmiana stanu zapasów	-2 625 437,79	-657 729,51	-2 219 494,21	-520 169,30
7. Zmiana stanu należności	-638 174,76	-831 121,30	-328 653,00	-117 212,92
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	839 143,11	308 514,10	1 738 164,08	1 523 713,19
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-4 994,32	5 564,01	-28 213,55	-40 593,23
10. Inne korekty	0,00	0,00		0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	-1 769 976,06	-514 848,10	-335 902,33	785 912,48
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00		0,00
I. Wpływy	936 774,49	0,00	1 034 202,45	19 106,07
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	936 774,49	0,00	1 034 202,45	1 019 096,07
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	792 128,42	46 330,59	80 000,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	792 128,42	46 330,59	80 000,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	144 646,07	-46 330,59	954 202,45	19 106,07
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		0,00		0,00

I. Wpływy	2 854 104,17	950 518,33	2 427 785,49	-780 923,35
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	200 200,00	0,00	0,00	-1 344 547,92
2. Kredyty i pożyczki	481 957,68	-11 080,85	1 078 403,32	157 092,40
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	-129 017,83	1 349 382,17	406 532,17
4. Inne wpływy finansowe	2 171 946,49	1 090 617,01		0,00
II. Wydatki	953 528,65	278 910,93	3 055 613,17	112 778,46
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00		0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00		0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	601 859,44	8 035,81	784 351,00	96 542,75
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	200 982,17	200 982,17	2 027 547,92	10 000,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	59 406,46	14 217,96		0,00
8. Odsetki	91 280,58	55 674,99	243 714,25	6 235,71
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00		
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 900 575,52	671 607,40	-627 827,68	-893 701,81
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	275 245,53	110 428,71	-9 527,56	-88 683,26
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	275 245,53	110 428,71	-9 527,56	-88 683,26
F. Środki pieniężne na początek okresu	179 558,13	344 374,95	189 085,69	268 241,39
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	454 803,66	454 803,66	179 558,13	179 558,13

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2025- 31.12.2025	1.10.2025- 31.12.2025	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	8 674 098,26	9 244 935,07	9 648 901,97	10 533 519,07
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	8 674 098,26	9 244 935,07	9 648 901,97	10 533 519,07
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 565 367,50	7 171 117,50	6 518 617,50	6 518 617,50
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-46 750,00	-652 500,00	46 750,00	46 750,00
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 518 617,50	6 518 617,50	6 565 367,50	6 565 367,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	1 505 452,17	1 505 452,17
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	-1 505 452,17	-1 505 452,17
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-11 018 935,14	-11 018 935,14	-5 640 568,37	-5 640 568,37
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	483 898,46	483 898,46	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-11 018 935,14	-11 018 935,14	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-11 018 935,14	-11 018 935,14	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 535 036,68	-10 535 036,68	11 018 935,14	11 018 935,14
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 535 036,68	-10 535 036,68	-11 018 935,14	-11 018 935,14
6	Wynik netto	520 621,08	520 621,08	483 898,46	483 898,46
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	9 147 969,34	9 147 969,34	8 674 098,26	12 144 252,57
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	9 147 969,34	9 147 969,34	8 674 098,26	12 144 252,57

4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Poniżej przedstawione zostały zasady obowiązujące przy sporządzaniu sprawozdania finansowego. Zasady rachunkowości, które zostały omówione poniżej stosuje się w sposób ciągły całego okresu sprawozdawczego.

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 10 000 złotych są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw.

W zakresie ewidencji środków trwałych

Środki trwałe w ciągu roku wyceniane są w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia po aktualizacji wyceny składników majątku pomniejszonych o dokonywane odpisy amortyzacyjne oraz dokonane odpisy aktualizujące ich wartość.

Środki trwałe amortyzuje się metodą liniową począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do używania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 10.000 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

Udziały lub akcje, w tym od jednostek podporządkowanych wycenia się według ceny nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. W przypadku podmiotów notowanych wyceny dokonuje się w oparciu o kursy zamknięcia z ostatniego dnia kwartału.

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

Aktywa finansowe uznaje się za nabyte, a zobowiązania finansowe za powstałe w przypadku zawarcia przez jednostkę kontraktu, który powoduje powstanie aktywów finansowych u jednej ze stron i zobowiązania finansowego albo instrumentu kapitałowego u drugiej ze stron.

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od ich cen sprzedaży netto na dzień bilansowy.

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszając wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

Należności wyceniane są w ciągu roku obrotowego w wartości nominalnej. Należności są wyceniane zgodnie z zasadą ostrożności z uwzględnieniem odpisów aktualizujących dotyczących należności wątpliwych.

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

Krajowe środki pieniężne i kredyty bankowe wykazuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej. Środki pieniężne i kredyty w walutach obcych wykazuje się w księgach rachunkowych zgodnie z obecnie obowiązującymi przepisami.

Znajdujące się w kasach środki pieniężne muszą być inwentaryzowane w drodze spisu z natury na ostatni dzień każdego roku obrotowego, natomiast zgromadzone na rachunkach bankowych w drodze uzyskania od banków potwierdzenia ich stanu.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku, przeniesienia z kapitału rezerwowego z aktualizacji wyceny oraz nadwyżki wartości emisyjnej akcji powyżej ich wartości nominalnej pomniejszonej o koszty tej emisji. Pozostała część kosztów emisji zaliczana jest do kosztów finansowych.

W zakresie rezerw

Rezerwy tworzy się na pewne lub o dużym stopniu prawdopodobieństwa przyszłe zobowiązania i wycenia się je na dzień bilansowy w wiarygodnie oszacowanej wartości. Rezerwy zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych lub strat nadzwyczajnych, zależne od okoliczności, z którymi przyszłe zobowiązania się wiążą.

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

Przychody ze sprzedaży obejmują niewątpliwie należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, pomniejszone o należny podatek od towarów i usług ujmowane w okresach, których dotyczą.

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

- a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywien i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;
- b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;
- c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;
- d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

- a) bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych;

W zakresie produkcji w toku

Produkcja w toku ujmowana jest w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich. Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2025 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2025 r.

W 4Q25 roku Spółka wygenerowała 1 472 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 814 tys. zł stanowiły przychody ze sprzedaży produktów, w tym 726 tys. zł to przychody netto ze sprzedaży gry Bee Simulator/Bee Simulator: The Hive, 46 tys. zł – przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley oraz około 2 tys. zł – przychody ze sprzedaży gry Giants Uprising.

Spółka zanotowała w 4Q25 zysk operacyjny w wysokości 564 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 556 tys. zł.

W zakresie działań w okresie 4Q25 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 1 472 tys. zł, w tym 814 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów oraz podnajmu części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 657 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów gry BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki były niższe vs 4Q24 ze względu ze względu na dyscyplinę kosztową oraz zamykanie kolejnych etapów produkcji gry i mniejszą potrzebę wsparcia ze strony części podwykonawców,

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- Istotny wzrost zobowiązań wynika z ostrożnościowego zakwalifikowania umowy udziału w przychodach z gry „BARKOUR”, o której Spółka szczegółowo informowała w raporcie bieżącym numer: 23/2025 z dnia 21.07.2025 jako zobowiązania krótkoterminowego. Taka kwalifikacja będzie stosowana aż do dnia premiery gry, kiedy to środki otrzymane od inwestora zostaną ujawnione w rachunku zysków i strat.
- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów gry BARKOUR;

5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku.

Warszawa, dnia 16 luty 2026 roku