



**carbon**  
studio

Carbon Studio Spółka Akcyjna

---

RAPORT ROCZNY  
2025

# 2025

**1,91 mln zł**

przychody netto ze sprzedaży

**4,8 mln zł**

amortyzacja projektów i B+R

**-3,18 mln zł**

wynik netto

## NAJWAŻNIEJSZE FAKTY

### Portfolio gier VR

Kontynuacja sprzedaży i promocji dotychczasowych tytułów. Udostępnienie gry The Wizards w programie Meta Horizon +

### Real Boxing VR: Road to Riyadh

Współpraca z Vivid Games S.A. dotycząca produkcji i wspólnego wydania gry Real Boxing VR: Road to Riyadh

### Projekt Hermes

Kontynuacja prac nad strategicznym projektem VR realizowanym we współpracy z Meta Platforms Technologies LLC

### Projekt MAGOS

Realizacja projektu B+R dotyczącego automatycznej optymalizacji zasobów graficznych w grach VR - umowa z PARP Program Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) - Ścieżka SMART

### Obciążenie amortyzacją

Wynik netto w istotnym stopniu obciążony amortyzacją projektów B+R realizowanych w poprzednich okresach

## List Prezesa Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

rok 2025 był dla Spółki okresem wyjątkowo wymagającym. W tym czasie kontynuowaliśmy prace nad kluczowymi projektami, jednocześnie wzmocniliśmy fundamenty pod dalszy rozwój i realizację kolejnych przedsięwzięć.

Pomimo wymagającego okresu, jakim był 2025 rok, konsekwentnie umacnialiśmy pozycję Carbon Studio jako wyspecjalizowanego producenta gier i rozwiązań VR/XR. W tym czasie kontynuowaliśmy prace m.in. nad Projektem Hermes, a doświadczenia i technologie wypracowane w ramach prowadzonych projektów stanowią dla Spółki istotną bazę do dalszego rozwoju autorskiego portfolio.

Ważnym filarem przyszłego rozwoju jest projekt B+R, MAGOS (Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System) realizowany w ramach programu FENG. Projekt ten zakłada opracowanie zautomatyzowanego narzędzia wspierającego optymalizację zasobów graficznych w grach VR opartego na sztucznej inteligencji. Wierzymy, że MAGOS może zwiększyć efektywność procesu produkcyjnego, skrócić czas prac optymalizacyjnych i wzmocnić nasze kompetencje technologiczne w obszarze tworzenia nowych produktów.

Wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę w 2025 roku nie są dla nas satysfakcjonujące. Należy podkreślić, że zanotowana strata netto wynika przede wszystkim z amortyzacji kosztów zakończonych prac badawczo-rozwojowych realizowanych przez Spółkę w poprzednich latach - stanowiących niepieniężny składnik kosztów. Był to trudny okres, w którym mierzyliśmy się z wymagającym otoczeniem rynkowym, ograniczoną dynamiką sprzedaży oraz kosztami związanymi z prowadzonymi i rozwijanymi projektami. Przyjmujemy ten wynik z pełną świadomością i odpowiedzialnością, traktując go jako wyraźny sygnał do dalszej, konsekwentnej pracy nad poprawą efektywności operacyjnej, dywersyfikacją źródeł przychodów oraz wzmocnieniem pozycji Spółki na rynku VR/XR. Zespół Carbon Studio intensywnie pracuje nad tym, aby kolejne lata przyniosły poprawę rezultatów, a jednym z konkretnych efektów tych działań jest nawiązanie współpracy z Vivid Games S.A. przy projekcie Real Boxing VR: Road to Riyadh, który postrzegamy jako ważny krok w kierunku odbudowy potencjału biznesowego Spółki.

Patrząc na kolejne okresy, zachowujemy ostrożny, ale konsekwentny optymizm. Nie traktujemy 2025 roku jako łatwego etapu w historii Spółki, lecz jako czas intensywnej pracy, weryfikacji założeń i budowania podstaw pod przyszłą poprawę. Wierzymy, że konsekwencja, doświadczenie zespołu oraz wypracowane w ostatnich latach kompetencje pozwolą Spółce odbudowywać potencjał biznesowy i wykorzystywać szanse pojawiające się na rynku.

Dziękuję Akcjonariuszom za zaufanie i cierpliwość, Radzie Nadzorczej za wsparcie, Partnerom Biznesowym za współpracę, a całemu Zespołowi Carbon Studio za zaangażowanie, determinację i codzienną pracę w wymagającym otoczeniu rynkowym. Zachęcam Państwa do zapoznania się z pełnym Raportem Rocznym, w którym szczegółowo przedstawiamy sytuację Spółki, prowadzone projekty oraz perspektywy dalszego rozwoju.

Z wyrazami szacunku,

Błażej Szaflik

Prezes Zarządu Carbon Studio S.A.



## Spis treści

1. Informacje ogólne	8
1.1. Nota informacyjna	8
1.2. Podstawowe informacje	8
1.3. Kapitał zakładowy Spółki	8
1.4. Władze Spółki	9
1.4.1. Zarząd Spółki	9
1.4.2. Informacje o zmianach w składzie Zarządu Spółki	9
1.4.3. Rada Nadzorcza	9
1.4.4. Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej	10
1.5. Struktura akcjonariatu	10
1.6. Akcje własne	10
1.7. Zmiany w kapitale zakładowym	10
2. Wprowadzenie do sprawozdania finansowego	11
2.1. Informacje ogólne	11
2.2. Czas trwania działalności	12
2.3. Okres objęty sprawozdaniem finansowym	12
2.4. Informacje o danych łączonych	12
2.5. Założenie kontynuowania działalności	12
2.6. Połączenie spółek handlowych	13
3. Opis przyjętych zasad polityki rachunkowości	13
4. Sprawozdanie finansowe	19
4.1. Bilans	19
4.2. Rachunek zysków i strat	23
4.3. Rachunek przepływów pieniężnych	25
4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	27
5. Dodatkowe informacje i objaśnienia według załącznika nr 1 Ustawy o Rachunkowości	29
5.1. Informacje i objaśnienia do bilansu	29
5.2. Informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat	35
6. Sprawozdanie Zarządu z działalności	47
6.1. Informacje ogólne	47
6.1.1. Nota informacyjna	47
6.1.2. Podstawowe informacje	47
6.1.3. Informacja o posiadanych oddziałach lub zakładach	47
6.1.4. Kapitał zakładowy Spółki	47
6.1.5. Struktura akcjonariatu	48
6.1.6. Informacja o akcjach własnych	48
6.1.7. Władze Spółki	48
6.1.8. Zarząd Spółki	48
6.1.9. Rada Nadzorcza	49
6.1.10. Ogólna charakterystyka działalności Spółki	49
6.1.11. Otoczenie rynkowe	49
6.1.12. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym, w szczególności opis czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i osiągnięte przez niego zyski lub poniesione straty w roku obrotowym, a także omówienie perspektyw rozwoju działalności emitenta przynajmniej w najbliższym roku obrotowym	54
6.1.13. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	56
6.1.14. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony	59
6.1.15. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wiarytelności emitenta lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta	63

---

6.1.16. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.	63
6.1.17. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	69
6.1.18. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności	70
6.1.19. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez emitenta wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności	70
6.1.20. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok	71
6.1.21. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie	71
6.1.22. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	71
6.1.23. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta	71
6.1.24. Informacje o firmie audytorskiej	72
6.2. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego	72
6.3. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	72
6.4. Oświadczenia	75

## Wybrane dane finansowe jednostkowe

BILANS	Stan na	Stan na	Stan na	Stan na
	31.12.2025 PLN	31.12.2024 PLN	31.12.2025 EUR	31.12.2024 EUR
A. Aktywa trwałe	4 898 495,02	8 400 576,01	1 158 940,79	1 965 966,77
I. Wartości niematerialne i prawne	4 898 495,02	8 396 101,42	1 158 940,79	1 964 919,59
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	4 474,59	0,00	1 047,18
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	5 163 215,88	4 676 028,87	1 221 571,41	1 094 319,89
I. Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	133 305,35	755 190,13	31 538,87	176 735,35
III. Inwestycje krótkoterminowe	154 821,24	90 704,57	36 629,34	21 227,37
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 875 089,29	3 830 134,17	1 153 403,20	896 357,17
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
D. Akcje własne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>10 061 710,90</b>	<b>13 076 604,88</b>	<b>2 380 512,20</b>	<b>3 060 286,66</b>
A. Kapitał własny	4 955 300,59	8 120 414,12	1 172 380,48	1 900 401,15
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	211 355,00	194 855,00	50 004,73	45 601,45
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	12 058 901,15	12 058 901,15	2 853 029,82	2 822 115,88
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-4 133 342,03	-2 070 410,95	-977 912,33	-484 533,34
VI. Zysk (strata) netto	-3 181 613,53	-2 062 931,08	-752 741,74	-482 782,84
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 106 410,31	4 956 190,76	1 208 131,71	1 159 885,50
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	1 238 898,87	1 807 533,29	293 112,56	423 012,71
III. Zobowiązania krótkoterminowe	1 299 431,49	997 263,78	307 434,05	233 387,26
IV. Rozliczenia międzyokresowe	2 568 079,95	2 151 393,69	607 585,10	503 485,53
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>10 061 710,90</b>	<b>13 076 604,88</b>	<b>2 380 512,20</b>	<b>3 060 286,66</b>

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	01.01.2025- 31.12.2025 PLN	01.01.2024- 31.12.2024 PLN	01.01.2025- 31.12.2025 EUR	01.01.2024- 31.12.2024 EUR
A. Przychody netto ze sprzedaży	1 912 240,13	3 852 104,37	451 298,06	894 964,07
B. Koszt działalności operacyjnej	6 052 769,40	6 883 559,10	1 428 483,29	1 599 265,62
C. Wynik ze sprzedaży	-4 140 529,27	-3 031 454,73	-977 185,23	-704 301,55
D. Pozostałe przychody operacyjne	1 182 026,96	1 222 574,80	278 964,17	284 042,28
E. Pozostałe koszty operacyjne	21 126,41	52 820,41	4 985,94	12 271,83
F. Wynik z działalności operacyjnej	-2 979 628,72	-1 861 700,34	-703 207,00	-432 531,10
G. Przychody finansowe	21 392,14	88 640,62	5 048,65	20 593,98
H. Koszty finansowe	223 376,95	289 471,36	52 718,06	67 253,23
I. Wynik brutto	-3 181 613,53	-2 062 531,08	-750 876,41	-479 190,34
J. Podatek dochodowy	0,00	400,00	0,00	92,93
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszania zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Wynik netto	-3 181 613,53	-2 062 931,08	-750 876,41	-479 283,28

Pozycje rachunku zysków i strat zostały przeliczone według kursu EUR, stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego.

Pozycje bilansu zostały przeliczone według kursu EUR obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego, ustalonego przez NBP.

## Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do EURO ustalone przez NBP

	31.12.2025	31.12.2024
Średni kurs w okresie	<b>4,2372</b>	<b>4,3042</b>
Kurs na koniec okresu	<b>4,2267</b>	<b>4,2730</b>

## 1. Informacje ogólne

### 1.1. Nota informacyjna

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 07.06.2018 r. Carbon Studio S.A. to spółka z branży gamedev specjalizująca się w produkcji i wydawaniu gier komputerowych przeznaczonych na platformy wirtualnej rzeczywistości (VR / XR). Studio kompleksowo realizuje procesy tworzenia gier - od koncepcji, przez produkcję, aż po marketing i dystrybucję - dbając o wysoką jakość końcowego produktu przy zachowaniu efektywności kosztowej. Jako jeden z pionierów rynku VR w Polsce i Europie, Carbon Studio prowadzi również projekty na zlecenie zewnętrznych partnerów biznesowych, oferując im pełne wsparcie produkcyjne. Dodatkowo Spółka aktywnie inwestuje w działalność badawczo-rozwojową (B+R), koncentrując się na tworzeniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych i narzędzi wykorzystywanych w procesie produkcji gier oraz nowych zastosowaniach technologii VR.

### 1.2. Podstawowe informacje

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Kościuszki 63, 41-503 Chorzów
E-mail	contact@carbonstudio.pl
Strona internetowa	www.carbonstudio.pl
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

### 1.3. Kapitał zakładowy Spółki

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2025 r. wynosił 211.355,00 zł i dzielił się na:

- 1.167.500 akcji na okaziciela serii A,
- 107.500 akcji na okaziciela serii B,
- 63.750 akcji na okaziciela serii C,
- 127.500 akcji na okaziciela serii D,
- 30.000 akcji na okaziciela serii E,
- 452.300 akcji na okaziciela serii F,
- 165.000 akcji na okaziciela serii G.

o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W 2025 roku zakończony został proces podwyższenia kapitału zakładowego Carbon Studio S.A. w ramach emisji akcji zwykłych na okaziciela serii G, przeprowadzonej w granicach kapitału docelowego.

W dniach 24 oraz 25 czerwca 2025 roku Zarząd Carbon Studio S.A. zawarł umowy objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii G wyemitowanych na podstawie art. 431 § 1 i § 2 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych. Emisja została przeprowadzona z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, w trybie subskrypcji prywatnej.

Na mocy uchwały Zarządu Spółki zaoferowano 165.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cena emisyjna jednej akcji wyniosła 0,10 zł. Wszystkie akcje zostały objęte przez cztery osoby fizyczne na podstawie umów objęcia akcji zawartych ze Spółką. Wśród inwestorów znalazły się osoby powiązane z Emitentem, w tym członkowie Zarządu. Akcje zostały objęte i w całości opłacone wkładami pieniężnymi.

W dniu 6 sierpnia 2025 roku właściwy sąd rejestrowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. W wyniku rejestracji kapitał zakładowy Carbon Studio S.A. został podwyższony o kwotę 16.500,00 zł i wynosi obecnie 211.355,00 zł. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2.113.550 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Przed publikacją niniejszego raportu rocznego Spółka złożyła również wniosek o rejestrację akcji serii G w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. Rejestracja akcji w depozycie stanowi kolejny etap formalny związany z dopuszczeniem akcji serii G do obrotu w systemie depozytowo-rozliczeniowym.

#### **1.4. Władze Spółki**

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

##### **1.4.1. Zarząd Spółki**

Zarząd Spółki jest trzyosobowy. W jego skład, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Prezes Zarządu,
- Aleksander Caban jako Członek Zarządu,
- Karolina Koszuta-Caban jako Członek Zarządu.

##### **1.4.2. Informacje o zmianach w składzie Zarządu Spółki**

W okresie od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

##### **1.4.3. Rada Nadzorcza**

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- Jakub Kabza jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Remigiusz Kopoczek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Ani Sokołowska jako Członek Rady Nadzorczej.

#### 1.4.4. Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej

W okresie od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. nie wystąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

#### 1.5. Struktura akcjonariatu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Błażej Szaflik	345 295	345 295	16,34%	16,34%
Aleksander Caban	323 780	323 780	15,32%	15,32%
Karolina Koszuta-Caban	348 720	348 720	16,50%	16,50%
Jolanta Falkowska*	146 810	146 810	6,95%	6,95%
Pozostali inwestorzy	948 945	948 945	44,89%	44,89%
Razem	2 113 550	2 113 550	100%	100%

\*łącznie z podmiotem zależnym od akcjonariusza

Dane na dzień 15.05.2026 r.

#### 1.6. Akcje własne

Carbon Studio S.A. posiada 6 akcji własnych na okaziciela serii F w związku z zarejestrowaniem w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką zależną Iron VR S.A.

W okresie od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. Spółka nie nabywała akcji własnych.

#### 1.7. Zmiany w kapitale zakładowym

W dniu 6 sierpnia 2025 roku właściwy sąd rejestrowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. W wyniku rejestracji kapitał zakładowy Carbon Studio S.A. został podwyższony o kwotę 16.500,00 zł i wynosi obecnie 211.355,00 zł. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2.113.550 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

## 2. Wprowadzenie do sprawozdania finansowego

### 2.1. Informacje ogólne

Sprawozdanie finansowe Spółki Carbon Studio Spółka Akcyjna z siedzibą w Chorzowie przy ul. Kościuszki 63, REGON 362444676, NIP 6272742836, zostało sporządzone zgodnie z ustawą z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości, tj. Dz.U. z 2026 r. poz. 522, z późn. zm., dalej: „Ustawa o rachunkowości”.

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki, zgodnie ze statutem, jest działalność związana z produkcją, wydawaniem i dystrybucją gier komputerowych oraz oprogramowania. Przedmiot działalności Spółki obejmuje w szczególności:

- ✓ PKD 58.21.Z - Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- ✓ PKD 58.29.Z - Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- ✓ PKD 59.11.Z - Działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych,
- ✓ PKD 62.01.Z - Działalność związana z oprogramowaniem,
- ✓ PKD 62.09.Z - Pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych,
- ✓ PKD 63.12.Z - Przetwarzanie danych, zarządzanie stronami internetowymi i podobna działalność.
- ✓ PKD 73.11.Z - Działalność agencji reklamowych,
- ✓ PKD 73.12.Z - Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych,
- ✓ PKD 74.10.Z - Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego przedmiot działalności Spółki nie uległ zmianie.

Carbon Studio S.A. została pierwotnie utworzona w dniu 10 lipca 2015 roku jako Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością. W dniu 9 września 2015 roku Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000574047.

W dniu 24 stycznia 2018 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę o przekształceniu Carbon Studio sp. z o.o. w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 7 czerwca 2018 roku, od którego Spółka działa pod firmą Carbon Studio Spółka Akcyjna.

W kolejnych latach Spółka dokonywała podwyższeń kapitału zakładowego, w szczególności poprzez emisję akcji serii B, C, D, F oraz G. Akcje serii B zostały zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 8 listopada 2018 roku, natomiast akcje serii C - w dniu 3 grudnia 2020 roku. W 2019 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii D oraz uchwałę dotyczącą rejestracji akcji serii A, B i D w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. i ubiegania się o wprowadzenie tych akcji do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W dniu 27 stycznia 2020 roku została zawiązana spółka IRON VR S.A., w której Carbon Studio S.A. objęła 40% udziału w kapitale zakładowym. W dniu 24 kwietnia 2024 roku właściwy sąd rejestrowy dokonał wpisu połączenia Carbon Studio S.A. ze spółką IRON VR S.A. Połączenie nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej IRON

VR S.A. na Carbon Studio S.A. jako spółkę przejmującą. W związku z połączeniem dokonano podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii F, tzw. akcji połączeniowych. Akcje serii F zostały zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. w dniu 21 maja 2024 roku.

W dniu 8 listopada 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w przedmiocie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nie więcej niż 80.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Warunkowe podwyższenie kapitału związane było z programem motywacyjnym na lata 2021-2024 dla kluczowego personelu Spółki, realizowanym poprzez emisję warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia akcji serii E.

W dniu 6 sierpnia 2025 roku właściwy sąd rejestrowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii G. W wyniku rejestracji kapitał zakładowy Carbon Studio S.A. został podwyższony o kwotę 16.500,00 zł i wynosi obecnie 211.355,00 zł. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2.113.550 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

## **2.2. Czas trwania działalności**

Czas trwania działalności zgodnie z zapisem Umowy Spółki jest nieograniczony.

## **2.3. Okres objęty sprawozdaniem finansowym**

Spółka prezentuje sprawozdanie finansowe za rok obrotowy rozpoczynający się 1 stycznia 2025 roku i kończący się 31 grudnia 2025 roku.

Zgodnie z przepisami art. 46, art. 47, art. 48a i art. 48b ustawy o rachunkowości, Spółka przedstawia w bilansie sytuację majątkową i finansową na dzień kończący bieżący i poprzedni rok obrotowy, wynik finansowy w rachunku zysków i strat, zmiany kapitału (funduszu) własnego w zestawieniu zmian w kapitale (funduszu) własnym oraz wpływy i wydatki w rachunku przepływów pieniężnych wykazuje za bieżący i poprzedni rok obrotowy.

## **2.4. Informacje o danych łączonych**

W skład jednostki nie wchodzi oddziały sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

## **2.5. Założenie kontynuowania działalności**

Sprawozdanie finansowe Spółki zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę w okresie, co najmniej 12 miesięcy po dniu bilansowym, czyli po 31 grudnia 2025 roku. Zarząd Spółki nie stwierdza na dzień podpisania sprawozdania finansowego, istnienia faktów i okoliczności, które wskazywałyby na zagrożenie dla możliwości kontynuowania działalności przez Spółkę w okresie, co najmniej 12 miesięcy po dniu bilansowym na skutek zamierzonego lub przymusowego zaniechania bądź istotnego ograniczenia przez nią dotychczasowej działalności.

## 2.6. Połączenie spółek handlowych

W 2025 roku Carbon Studio S.A. nie uczestniczyła w procesach połączenia, podziału ani przekształcenia spółek handlowych.

Połączenie Emitenta ze spółką IRON VR S.A., przeprowadzone w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, zostało zakończone w 2024 roku. W związku z połączeniem w 2024 roku nastąpiło przeniesienie całego majątku IRON VR S.A. na Carbon Studio S.A. jako spółkę przejmującą oraz emisja akcji zwykłych na okaziciela serii F, tj. akcji połączeniowych.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego Spółka nie prowadziła działań zmierzających do połączenia z innym podmiotem.

## 3. Opis przyjętych zasad polityki rachunkowości

### 3.1. Przyjęte zasady (polityka) rachunkowości, w tym metody wyceny aktywów i pasywów, pomiaru wyniku finansowego oraz sposobu sporządzania sprawozdania finansowego

- 3.1.1. Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2025 przyjęto zasady rachunkowości zgodne z ustawą z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości, tj. Dz.U. z 2026 r. poz. 522 z późn. zm., oraz wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.
- 3.1.2. W sprawach nieuregulowanych przepisami ww. ustawy, zgodnie z polityką rachunkowości Spółka stosuje Krajowe Standardy Rachunkowości.
- 3.1.3. Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego Zarząd Spółki nie stwierdza istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuacji działalności.
- 3.1.4. Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu niniejszego sprawozdania finansowego były stosowane w sposób ciągły i są zgodne z zasadami przyjętymi w poprzednim roku obrotowym.

### 3.2. Do sporządzenia sprawozdania finansowego przyjęto następujące metody wyceny aktywów i pasywów.

#### Wycena aktywów i pasywów

#### 3.2.1. Wycena aktywów trwałych

##### 3.2.1.1. Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się w cenie nabycia lub wytworzone we własnym zakresie, po koszcie wytworzenia.

Spółka zalicza składniki aktywów o wartości początkowej do 10.000 zł do WNIp, wprowadza je do ewidencji bilansowej i odnosi jednorazowo w koszty amortyzacji w miesiącu oddania do użytkowania. Składniki aktywów powyżej wartości 10.000 zł Spółka zalicza do wartości niematerialnych i prawnych jednocześnie wprowadzając je do ewidencji bilansowej i dokonując

amortyzacji metodą liniową. Wartości niematerialne i prawne o niskiej wartości początkowej, to znaczy poniżej 10.000zł, odnoszone są jednorazowo w koszty i ujmowane w ewidencji pozabilansowej. Odpisów amortyzacyjnych Spółka dokonuje metodą liniową stosując stawki amortyzacyjne wynikające z ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

Zakończone prace rozwojowe amortyzuje stawką 33,33%, dla pozostałych WNiP stosuje stawki amortyzacji zgodnie z ustawą o rachunkowości oraz ustawą podatkową.

Wykazane w bilansie wartości niematerialne i prawne prezentowane są w wartości netto, tzn. w wartości początkowej pomniejszonej o dokonane odpisy umorzeniowe.

Natomiast dla celów bilansowych, na dzień bilansowy Spółka każdorazowo ocenia, czy wartość bilansowa wykazanych aktywów nie przekracza wartości przewidywanych przyszłych korzyści ekonomicznych. Jeśli istnieją przesłanki, które by na to wskazywały, wartość bilansowa aktywów jest obniżana do ceny sprzedaży netto.

### **3.2.1.2. Zakończone i niezakończone prace rozwojowe**

Wycena zakończonych i niezakończonych prac rozwojowych dokonywana jest po rzeczywiście poniesionych kosztach związanych z wykonaniem prac rozwojowych zarówno we własnym zakresie, jak i siłami obcymi. Tak ustaloną wartość w bilansie wykazuje się w wielkości pomniejszonej o odpisy amortyzacyjne. Do czasu zakończenia prowadzonych prac rozwojowych jednostka nie jest w stanie określić, czy poniesione koszty zostaną zakwalifikowane do wartości niematerialnych i prawnych, dlatego też do czasu zakończenia prac rozwojowych koszty tych prac są ujmowane na koncie 64-0 "Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów". W momencie zakończenia prac rozwojowych, które dały zamierzony efekt gospodarczy, przekwalifikowuje się do wartości niematerialnych i prawnych i ujmuje na koncie 02 "Wartości niematerialne i prawne" (w analityce: Koszty zakończonych prac rozwojowych).

Jeśli prace rozwojowe zostały zakończone niepowodzeniem, czyli nie dały zamierzonych efektów albo zakończono je pozytywnym efektem, ale nie wdrożono z różnych przyczyn, to wówczas poniesione koszty odnosi się w ciężar konta 76-1 "Pozostałe koszty operacyjne" w okresie, w którym zostały zakończone. W celu uznania kosztów zakończonych prac rozwojowych za wartości niematerialne i prawne, muszą one spełniać warunki określone w art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych przez jednostkę na własne potrzeby zalicza się do wartości niematerialnych i prawnych, jeżeli:

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

### **3.2.1.3. Środki trwałe**

Środki trwałe wycenia się w cenie nabycia lub w koszcie wytworzenia lub wartości przeszacowanej, pomniejszonych o umorzenie oraz odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

Składniki aktywów o wartości początkowej do 10.000 zł Spółka zalicza do środków trwałych, wprowadza je do ewidencji bilansowej i odnosi jednorazowo w koszty amortyzacji w miesiącu oddania do użytkowania. Składniki aktywów powyżej wartości 10.000 zł zalicza do środków trwałych, jednocześnie wprowadzając je do ewidencji bilansowej i dokonując amortyzacji

metodą liniową. Środki trwałe o niskiej wartości początkowej, to znaczy poniżej 10.000 zł, odnoszone są jednorazowo w koszty i ujmowane w ewidencji pozabilansowej.

Odpisów amortyzacyjnych Spółka dokonuje metodą liniową, począwszy od miesiąca następującego po miesiącu oddania do użytkowania, stosując stawki amortyzacyjne wynikające z ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych. Wykazane w bilansie środki trwałe prezentowane są w wartości netto, tzn. w wartości początkowej pomniejszonej o dokonane odpisy umorzeniowe.

Natomiast dla celów bilansowych, na dzień bilansowy Spółka każdorazowo ocenia, czy wartość bilansowa wykazanych aktywów nie przekracza wartości przewidywanych przyszłych korzyści ekonomicznych. Jeśli istnieją przesłanki, które by na to wskazywały, wartość bilansowa aktywów jest obniżana do ceny sprzedaży netto.

#### **3.2.1.4. Środki trwałe w budowie**

Środki trwałe w budowie wycenia się w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, pomniejszonych o odpisy z tytułu utraty wartości.

#### **3.2.1.5. Inwestycje**

Inwestycje Spółka wycenia według ceny nabycia, z uwzględnieniem odpisów z tytułu trwałej utraty wartości.

#### **3.2.1.6. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

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

Aktywa wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według uchwalonych do dnia bilansowego przepisów będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany.

### **3.2.2. Wycena aktywów obrotowych**

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych - specyfika prowadzonej działalności nie wymaga gromadzenia zapasów rzeczowych składników majątku obrotowego. Zakupy materiałów biurowych są dokonywane w ilościach wynikających z bieżącego zużycia i są odnoszone w koszty na podstawie ich wartości, wynikającej z faktur zakupu.

### **3.2.3. Należności długoterminowe, krótkoterminowe i roszczenia**

W walucie krajowej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności, po uwzględnieniu odpisów aktualizujących.

W walucie obcej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty z zachowaniem ostrożności, przy uwzględnieniu odpisów aktualizujących. W trakcie roku obrotowego należności w walucie obcej przelicza się na PLN przy zastosowaniu średniego kursu NBP z dnia poprzedzającego dzień wystawienia faktury. Na dzień bilansowy należności zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego dla danej waluty obowiązującego na ten dzień.

#### **3.2.4. Inwestycje krótkoterminowe - środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych**

Środki pieniężne w banku i w kasie wyceniane są według wartości nominalnej.

Środki pieniężne w walutach obcych zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego obowiązującego dla danej waluty na dzień bilansowy.

#### **3.2.5. Różnice kursowe**

Różnice kursowe wycenia się zgodnie z art. 30 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze wprowadza się do ksiąg po ich przeliczeniu według kursu średniego ogłoszonego dla danej waluty przez NBP z dnia poprzedzającego dzień ich powstania.

#### **3.2.6. Rozliczenia międzyokresowe**

- Według kosztów faktycznie poniesionych, dotyczących przyszłych okresów sprawozdawczych, odpisanych stosownie do upływu czasu.
- Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.
- Koszty poniesione dotyczące poszczególnych projektów księguje się na konto rozliczenia międzyokresowe kosztów stosownie do potrzeb działań, których projekt dotyczy.

#### **3.2.7. Kapitały wycenia się następująco**

- Kapitał podstawowy (akcyjny) — jest ujmowany w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym.
- Kapitał zapasowy — wycenia się w wartości nominalnej.
- Kapitał rezerwowy — wycenia się w wartości nominalnej.

#### **3.2.8. Rezerwa na odroczony podatek dochodowy**

Rezerwa na odroczony podatek dochodowy wyceniana jest z zastosowaniem stawek podatkowych, które według uchwalonych do dnia bilansowego przepisów będą obowiązywać w okresie, gdy rezerwa zostanie rozwiązana.

#### **3.2.9. Zobowiązania długoterminowe i krótkoterminowe**

W walucie krajowej - w kwocie wymaganej zapłaty z uwzględnieniem odsetek za zwłokę w zapłacie zobowiązań.

W walucie obcej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty z uwzględnieniem odsetek za zwłokę w zapłacie zobowiązań. W trakcie roku obrotowego zobowiązania w walucie obcej przelicza się na PLN przy zastosowaniu średniego kursu NBP z dnia poprzedzającego dzień wystawienia faktury. Na dzień bilansowy zobowiązania zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego dla danej waluty obowiązującego na ten dzień.

#### **3.2.10. Różnice kursowe**

Zasady przeliczania transakcji wyrażonych w walutach obcych przeprowadza się zgodnie z art. 30 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze

wprowadza się do ksiąg po ich przeliczeniu według kursu średniego ogłoszonego dla danej waluty przez NBP z dnia poprzedzającego dzień ich powstania.

### **3.2.11. Kredyty bankowe i pożyczki oraz zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu**

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki. Zobowiązania przeznaczone do obrotu są wyceniane według wartości godziwej. Zysk lub strata z tytułu przeszacowania do wartości godziwej są ujmowane w rachunku zysków i strat bieżącego okresu.

### **3.2.12. Aktywa finansowe**

Aktywa finansowe Spółka wprowadza do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to znaczy w wartości godziwej poniesionych wydatków.

Zobowiązania finansowe Spółka wprowadza do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustaleniu wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych uwzględnia się poniesione koszty transakcji.

Po początkowym ujęciu aktywa finansowe są zaliczane do jednej z czterech kategorii i wyceniane w następujący sposób:

- Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności - wycenia się według skorygowanej ceny nabycia oszacowanej za pomocą efektywnej stopy procentowej. Skutki określonej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Pożyczki udzielone i należności własne - wycenia się w wysokości skorygowanej ceny nabycia oszacowanej za pomocą efektywnej stopy procentowej, niezależnie od tego, czy jednostka zamierza utrzymać je do terminu wymagalności, czy też nie. Należności o krótkim terminie wymagalności, dla których nie określono stopy procentowej wyceniane są w kwocie wymaganej zapłaty. Skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu - wycenia się w wiarygodnie ustalonej wartości godziwej, bez jej pomniejszania o koszty transakcji, jakie jednostka poniosłaby zbywając te aktywa lub wyłączając je z ksiąg rachunkowych z innych przyczyn, chyba że wysokość tych kosztów byłaby znacząca. Skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży - wycenia się w wiarygodnie ustalonej wartości godziwej, bez jej pomniejszania o koszty transakcji, jakie jednostka poniosłaby zbywając te aktywa lub wyłączając je z ksiąg rachunkowych z innych przyczyn, chyba że wartość tych kosztów byłaby znacząca. Skutki okresowej wyceny aktywów finansowych przeznaczonych do sprzedaży zalicza się na kapitał z aktualizacji wyceny.

Zobowiązania finansowe, z wyjątkiem pozycji zabezpieczających, Spółka wycenia nie później niż na koniec roku sprawozdawczego w wysokości skorygowanej ceny nabycia, natomiast zobowiązania przeznaczone do obrotu oraz instrumenty pochodne o charakterze zobowiązań w wartości godziwej.

### **3.2.13. Organizacja rachunkowości i dokumentacji księgowej związanej z realizacją projektów współfinansowanych ze środków pomocowych**

- Dla uzyskania lepszej przejrzystości i czytelności informacji o wykorzystaniu środków dotyczących projektów współfinansowanych ze środków pomocowych - dla kosztów i przychodów projektów wykorzystuje się podstawowy rachunek bankowy, chyba że wymagania umowy o współfinansowanie wymagają dla danego projektu rachunku bankowego wydzielonego tylko dla tego projektu.
- Księgi rachunkowe w zakresie projektów współfinansowanych ze środków pomocowych prowadzone są komputerowo. Wyodrębnienie ewidencji księgowej wszystkich realizowanych projektów uzyskuje się poprzez odpowiednio rozbudowane konta zespołu 6. Dokumenty dotyczące w całości poszczególnych projektów księgowane są w rejestrze zakupów i przechowywane łącznie z dokumentami do tego rejestru w dziale księgowości.
- Księgowania na poszczególne projekty dokonywane są według celu zakupu i opisu zamieszczonego na dokumencie przez osobę merytorycznie odpowiedzialną za dany projekt. Kopie dwustronne tych dokumentów przekazywaną są koordynatorom projektów, którzy następnie sporządzają kolejne kopie dołączane do wniosków o płatność — zgodnie z wymogami umowy dotyczącymi danego projektu.
- Wyodrębnieniu podlegają zapisy księgowe dotyczące realizowanych projektów, zgodnie z wymogami zawartymi w umowach lub innych dokumentach, w których określono obowiązek wydzielenia zapisów księgowych dotyczące danego projektu.
- Każdy projekt księguje się na konto rozliczenia międzyokresowe kosztów stosownie do potrzeb działań, których projekt dotyczy.
- Przychody dotyczące projektów ujmują się w księgach rachunkowych wg metody memoriałowej; podstawą ujęcia przychodów jest wniosek o płatność, przekazany do Instytucji wdrażającej.
- Dla zachowania współmierności przychodów i kosztów, wpłaty dotyczące poszczególnych projektów ujmują się na koncie rozliczeń międzyokresowych przychodów.

### **3.2.14. Rachunek zysków i strat Spółka sporządza w wersji porównawczej.**

### **3.2.15. Rachunek przepływów pieniężnych Spółka sporządza metodą pośrednią.**

### **3.2.16. Spółka sporządza sprawozdanie finansowe w wersji określonej w załączniku nr 1 do Ustawy o rachunkowości.**

## 4. Sprawozdanie finansowe

### 4.1. Bilans

AKTYWA	Stan na 31.12.2025 PLN	Stan na 31.12.2024 PLN
A. Aktywa trwałe	4 898 495,02	8 400 576,01
I. Wartości niematerialne i prawne	4 898 495,02	8 396 101,42
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	4 898 495,02	8 396 101,42
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	4 474,59
1. Środki trwałe	0,00	4 474,59
a. grunty (w tym prawo do użytkowania wieczystego)	0,00	0,00
b. budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00	0,00
c. urządzenia techniczne i maszyny	0,00	4 474,59
d. środki transportu	0,00	0,00
e. inne 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	5 163 215,88	4 676 028,87
I.	Zapasy	0,00	0,00
	1. Materiały	0,00	0,00
	2. Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00
	3. Produkty gotowe	0,00	0,00
	4. Towary	0,00	0,00
	5. Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	133 305,35	755 190,13
	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	133 305,35	755 190,13
	a. z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	55 614,02	574 919,68
	- do 12 miesięcy	55 614,02	574 919,68
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
	b. z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	47 691,33	150 270,45
	c. inne	30 000,00	30 000,00
	d. dochodzenie na drodze sądowej	0,00	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	154 821,24	90 704,57
	1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	154 821,24	90 704,57
	a. w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
	b. w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
	c. środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	154 821,24	90 704,57
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	154 821,24	90 704,57
	- inne środki pieniężne	0,00	0,00
	- inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
	2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 875 089,29	3 830 134,17
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>10 061 710,90</b>	<b>13 076 604,88</b>

PASywa	Stan na	Stan na
	31.12.2025 PLN	31.12.2024 PLN
A. Kapitał (fundusz) własny	4 955 300,59	8 120 414,12
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	211 355,00	194 855,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	12 058 901,15	12 058 901,15
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	7 971 292,50	7 971 292,50
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-4 133 342,03	-2 070 410,95
VI. Zysk (strata) netto	-3 181 613,53	-2 062 931,08
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 106 410,31	4 956 190,76
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
- długoterminowe	0,00	0,00
- krótkoterminowe	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
- długoterminowe	0,00	0,00
- krótkoterminowe	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	1 238 898,87	1 807 533,29
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	1 238 898,87	1 807 533,29
a. kredyty i pożyczki	1 238 898,87	1 807 533,29
b. z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c. inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d. zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
e. inne	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	1 299 431,49	997 263,78
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
a. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00

- do 12 miesięcy	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b. inne	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b. inne	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 299 431,49	997 263,78
a. kredyty i pożyczki	828 316,10	632 562,53
b. z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c. inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	150 271,42	243 696,25
- do 12 miesięcy	150 271,42	243 696,25
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
e. zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00
f. zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
g. z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	155 134,06	22 683,00
h. z tytułu wynagrodzeń	165 709,91	98 322,00
i. inne	0,00	0,00
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 568 079,95</b>	<b>2 151 393,69</b>
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	2 568 079,95	2 151 393,69
- długoterminowe	1 574 329,59	993 750,36
- krótkoterminowe	993 750,36	1 157 643,33
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>10 061 710,90</b>	<b>13 076 604,88</b>

## 4.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat	Za okres	Za okres
	01.01.2025- 31.12.2025 PLN	01.01.2024- 31.12.2024 PLN
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	1 912 240,13	3 852 104,37
- od jednostek powiązanych	0,00	0,00
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 912 240,13	3 852 104,37
II. Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów	0,00	0,00
B. Koszt działalności operacyjnej	6 052 769,40	6 883 559,10
I. Amortyzacja	4 820 386,45	4 752 840,28
II. Zużycie materiałów i energii	52 096,17	76 015,44
III. Usługi obce	898 730,76	1 263 784,92
IV. Podatki i opłaty, w tym:	58 144,79	52 410,03
- podatek akcyzowy	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	195 103,20	688 470,69
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	8 298,31	19 991,07
- emerytalne	1 131,40	1 328,04
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	20 009,72	30 046,67
VIII. Wartość sprzedanych towarów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-4 140 529,27	-3 031 454,73
D. Pozostałe przychody operacyjne	1 182 026,96	1 222 574,80
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	10 305,21	12 899,09
II. Dotacje	1 155 982,32	1 155 982,32
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	15 739,43	53 693,39
E. Pozostałe koszty operacyjne	21 126,41	52 820,41
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	21 015,08	10 378,50
III. Inne koszty operacyjne	111,33	42 441,91
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-2 979 628,72	-1 861 700,34
G. Przychody finansowe	21 392,14	88 640,62
I. Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	0,00	0,00

-	od jednostek powiązanych	0,00	0,00
-	od jednostek pozostałych, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
II.	Odsetki, w tym:	0,00	0,00
-	od jednostek powiązanych	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
-	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	21 392,14	88 640,62
H.	Koszty finansowe	223 376,95	289 471,36
I.	Odsetki, w tym:	182 635,18	191 239,61
-	dla jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
-	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	40 741,77	98 231,75
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-3 181 613,53	-2 062 531,08
J.	Podatek dochodowy	0,00	400,00
I.	Bieżący	0,00	0,00
II.	Odroczony	0,00	400,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-3 181 613,53	-2 062 931,08

### 4.3. Rachunek przepływów pieniężnych

<b>RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH</b>		<b>Za okres</b>	<b>Za okres</b>
		<b>01.01.2025- 31.12.2025</b>	<b>01.01.2024- 31.12.2024</b>
		<b>PLN</b>	<b>PLN</b>
<b>A PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>			
I. Zysk (strata) netto		-3 181 613,53	-2 062 931,08
II. Korekty razem		3 496 605,53	3 309 232,69
1. Amortyzacja		4 820 386,45	4 752 840,28
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		182 213,18	190 404,26
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		-10 305,21	-12 899,09
5. Zmiana stanu rezerw		0,00	-161,00
6. Zmiana stanu zapasów		0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności		621 884,78	-66 037,69
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów		106 414,14	82 993,86
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych		-2 202 598,45	-3 172 182,09
10. Inne korekty		-21 389,36	1 534 274,16
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)		314 992,00	1 246 301,61
<b>B PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>			
I. Wpływy		11 508,94	12 899,09
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		11 508,94	12 899,09
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych, w tym:		0,00	0,00
a. w jednostkach powiązanych		0,00	0,00
b. w pozostałych jednostkach		0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych		0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach		0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych		0,00	0,00
- odsetki		0,00	0,00
- inne wpływy z aktywów finansowych		0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne		0,00	0,00
II. Wydatki		1 319 509,19	2 730 255,46
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		1 319 509,19	2 730 255,46
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:		0,00	0,00
a. w jednostkach powiązanych		0,00	0,00

b.	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
-	nabycie aktywów finansowych	0,00	0,00
-	udzielone pożyczki krótkoterminowe	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-1 308 000,25	-2 717 356,37
<b>C</b>	<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
I.	Wpływy	2 050 829,59	3 700 000,00
1.	Wpływ netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	16 500,00	0,00
2.	Kredyty i pożyczki	460 000,00	3 700 000,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	1 574 329,59	0,00
II.	Wydatki	993 704,67	2 420 588,79
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3.	Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z podziału zysku	0,00	0,00
4.	Spląty kredytów i pożyczek	811 491,49	2 138 237,72
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8.	Odsetki	182 213,18	282 351,07
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 057 124,92	1 279 411,21
<b>D</b>	<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM (A.III+/-B.III+/C.III)</b>	<b>64 116,67</b>	<b>-191 643,55</b>
<b>E</b>	<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM:</b>	<b>64 116,67</b>	<b>-191 643,55</b>
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
<b>F</b>	<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>90 704,57</b>	<b>282 348,12</b>
<b>G</b>	<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU</b>	<b>154 821,24</b>	<b>90 704,57</b>
-	o ograniczonej możliwości dysponowania	0,00	1 491,26

**4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym**

Wyszczególnienie	Stan na	Stan na
	31.12.2025 PLN	31.12.2024 PLN
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	8 120 414,12	8 802 006,15
- korekty błędów	0,00	52 531,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	8 120 414,12	8 854 537,15
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	194 855,00	146 625,00
1.1. Zmiany kapitału podstawowego	16 500,00	48 230,00
a) zwiększenia (z tytułu)	16 500,00	48 230,00
- połączenie Spółek IRON VR S.A. i CARBON STUDIO S.A.	0,00	45 230,00
- otrzymane wpłaty na poczet wydania akcji	16 500,00	3 000,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00
- umorzenia udziałów (akcji)	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	211 355,00	194 855,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	12 058 901,15	8 217 233,90
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	3 841 667,25
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	3 841 667,25
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00
- z podziału zysku (ustawowo)	0,00	435 147,25
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00
- agio (połączenie z IRON VR)	0,00	3 361 290,00
- połączenie z IRON VR - rozliczenie połączenia	0,00	45 230,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00
- pokrycia straty	0,00	0,00
- podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	12 058 901,15	12 058 901,15
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	0,00
- zmiany cen rynkowych akcji	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00
- zbycia środków trwałych	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	3 000,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	-3 000,00

a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	0,00
- otrzymane wpłaty na poczet wydania akcji	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	3 000,00
- podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	3 000,00
4.2. Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-4 133 342,03	435 147,25
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	52 531,00	435 147,25
a) zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
b) korekty błędów	0,00	52 531,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	52 531,00	487 678,25
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	435 147,25
- przeniesienie na kapitał zapasowy	0,00	435 147,25
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	52 531,00	52 531,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	4 185 873,03	0,00
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
5.5 Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	4 185 873,03	0,00
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	2 122 941,95
- połączenie z IRON VR	0,00	2 122 941,95
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	4 185 873,03	2 122 941,95
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-4 133 342,03	-2 070 410,95
6. Wynik netto	-3 181 613,53	-2 062 931,08
a) zysk netto	0,00	0,00
b) strata netto	3 181 613,53	2 062 931,08
c) odpisy z zysku	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	4 955 300,59	8 120 414,12
III. Kapitał własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	4 955 300,59	8 120 414,12

## 5. Dodatkowe informacje i objaśnienia według załącznika nr 1 Ustawy o Rachunkowości

### 5.1. Informacje i objaśnienia do bilansu

#### 5.1.1. Szczegółowy zakres zmian wartości grup rodzajowych środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych oraz inwestycji długoterminowych, zawierający stan tych aktywów na początek roku obrotowego, zwiększenia i zmniejszenia oraz stan końcowy.

##### Zmiany w stanie wartości niematerialnych i prawnych

Lp.	Tytuł	Koszty zakończenia prac rozwojowych	Wartość firmy	Prawo do emisji CO2	Inne wartości niematerialne	Razem
1	Wartość brutto WNIIP na początek roku obrotowego	18 389 534,48	0,00	0,00	27 803,88	18 417 338,36
2	Zwiększenia	1 317 884,08	0,00	0,00	0,00	1 317 884,08
	a. zakup	1 317 884,08	0,00	0,00	0,00	1 317 884,08
	b. inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	a. sprzedaż	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość brutto WNIIP na koniec roku obrotowego	19 707 418,56	0,00	0,00	27 803,88	19 735 222,44

##### Zmiany w stanie umorzenia wartości niematerialnych i prawnych

Lp.	Tytuł	Koszty zakończenia prac rozwojowych	Wartość firmy	Prawo do emisji CO2	Inne wartości niematerialne	Razem
1	Wartość umorzenia na początek roku obrotowego	9 993 433,06	0,00	0,00	27 803,88	10 021 236,94
2	Zwiększenia	4 815 490,48	0,00	0,00	0,00	4 815 490,48
	a. amortyzacja	4 815 490,48	0,00	0,00	0,00	4 815 490,48
	b. aktualizacja wartości	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	a. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość umorzenia na koniec roku obrotowego	14 808 923,54	0,00	0,00	27 803,88	14 836 727,42
5	Wartość netto WNIIP na początek roku obrotowego	8 396 101,42	0,00	0,00	0,00	8 396 101,42
6	Wartość netto WNIIP na koniec roku obrotowego	4 898 495,02	0,00	0,00	0,00	4 898 495,02

## Zmiany w stanie wartości brutto środków trwałych

Lp.	Tytuł	Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	Urządzenia techniczne i maszyny	Środki transportu	Inne środki trwałe	Środki trwałe w budowie	Razem
1	Wartość brutto środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	695 051,70	0,00	422 298,14	0,00	1 117 349,84
2	Zwiększenia	0,00	0,00	0,00	0,00	1 625,11	0,00	1 625,11
	a. zakup środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	1 625,11	0,00	1 625,11
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	12 037,40	0,00	25 231,00	0,00	37 268,40
	a. sprzedaż	0,00	0,00	12 037,40	0,00	25 231,00	0,00	37 268,40
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość brutto środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	683 014,30	0,00	398 692,25	0,00	1 081 706,55

## Zmiany w stanie umorzenia środków trwałych

Lp.	Tytuł	Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	Urządzenia techniczne i maszyny	Środki transportu	Inne środki trwałe	Środki trwałe w budowie	Razem
1	Umorzenie środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	690 577,11	0,00	422 298,14	0,00	1 112 875,25
2	Zwiększenia	0,00	0,00	3 270,86	0,00	1 625,11	0,00	4 895,97
	a. amortyzacja	0,00	0,00	3 270,86	0,00	1 625,11	0,00	4 895,97
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	10 833,67	0,00	25 231,00	0,00	36 064,67
	a. sprzedaż	0,00	0,00	10 833,67	0,00	25 231,00	0,00	36 064,67
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	d. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Umorzenie środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	683 014,30	0,00	398 692,25	0,00	1 081 706,55
5	Wartość netto środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	4 474,59	0,00	0,00	0,00	4 474,59
6	Wartość netto środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

**5.1.2. Kwota dokonanych w trakcie roku obrotowego odpisów aktualizujących wartość aktywów trwałych, odrębnie dla długoterminowych aktywów niefinansowych oraz długoterminowych aktywów finansowych**

Nie dotyczy.

**5.1.3. Kwota kosztów zakończonych prac badawczo - rozwojowych oraz kwota wartości firmy, a także wyjaśnienie okresu ich odpisywania**

W roku 2025 Spółka zakończyła prace badawczo - rozwojowe na kwotę 1 317 884,08 zł. W świetle art. 3 ust. 1 pkt 14 ustawy o rachunkowości, koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka zalicza do wartości niematerialnych i prawnych po spełnieniu przesłanek, o których mowa w art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości.

Koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka odpisuje przez okres ich ekonomicznej użyteczności tj. okres 3 lat zgodnie z art. 33 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

#### 5.1.4. Wartość gruntów użytkowanych wieczysto

Nie dotyczy.

#### 5.1.5. Wartość niemortyzowanych lub nieumarzanych przez jednostkę środków trwałych, używanych na podstawie umów najmu, dzierżawy i innych umów, w tym z tytułu leasingu

Nie dotyczy.

#### 5.1.6. Liczba oraz wartość posiadanych papierów wartościowych lub praw, w tym świadectw udziałowych, zamiennych dłużnych papierów wartościowych, warrantów i opcji, ze wskazaniem praw, jakie przysługują

Nie dotyczy.

#### 5.1.7. Dane o odpisach aktualizujących wartość należności, ze wskazaniem stanu na początek roku obrotowego, zwiększeniach, wykorzystaniem, rozwiązaniem i stanie końcowym

Odpisy aktualizujące należności							
Grupa należności	Stan na początek roku obrotowego	Zwiększenia	Wykorzystanie	Rozwiązanie	Stan na koniec roku obrotowego 2 + 3 - (4+5)	Należności brutto na koniec roku obrotowego	Należności netto na koniec roku obrotowego
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>82 691,91</b>	<b>21 015,08</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>103 706,99</b>	<b>237 012,34</b>	<b>133 305,35</b>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	82 691,91	21 015,08	0,00	0,00	103 706,99	237 012,34	133 305,35
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	82 691,91	21 015,08	0,00	0,00	103 706,99	159 321,01	55 614,02
do 12 miesięcy	82 691,91	21 015,08	0,00	0,00	103 706,99	159 321,01	55 614,02
powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	47 691,33	47 691,33
inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	30 000,00	30 000,00

### 5.1.8. Dane o strukturze własności kapitału podstawowego oraz liczbie wartości nominalnej subskrybowanych akcji, w tym uprzywilejowanych

Lp.	Tytuł	Seria A	Seria B	Seria C	Seria D	Seria E	Seria F	Seria G	Ogółem
1	Wartość nominalna jednej akcji	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10
2	Wartość emisyjna jednej akcji	50,00	2 558,00	15,69	21,20	0,10	16,14	0,10	X
3	Ilość akcji w emisji (serii)	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	165 000	2 113 550
4	Podział akcji z danej emisji na:	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	165 000	2 113 550
	- imienne (szt.)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	- na okaziciela (szt.)	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	165 000	2 113 550
5	Rodzaj uprzywilejowania akcji:	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6	Wartość nominalna serii	116 750,00	10 750,00	6 375	12 750,00	3 000,00	45 230,00	16 500,00	211 355,00
7	Sposób pokrycia kapitału, w tym:	116 750,00	10 750,00	6 375,00	12 750,00	3 000,00	45 230,00	16 500,00	211 355,00
	- wkład pieniężny	116 750,00	10 750,00	6 375,00	12 750,00	3 000,00	0,00	16 500,00	166 125,00
	- wkład niepieniężny	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	45 230,00	0,00	45 230,00

### 5.1.9. Stan na początek roku obrotowego, zwiększenia i wykorzystanie oraz stan końcowy kapitałów (funduszy) zapasowych i rezerwowych, o ile jednostka nie sporządza zestawienia zmian w kapitale (funduszu) własnym

Jednostka sporządza zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym.

### 5.1.10. Propozycja co do sposobu podziału zysku lub pokrycia straty za rok obrotowy

Zarząd Spółki Carbon Studio S.A. proponuje pokryć stratę netto z zysków lat przyszłych.

### 5.1.11. Dane o stanie rezerw według celu ich utworzenia na początek roku obrotowego, zwiększeniach, wykorzystaniu, rozwiązaniu i stanie końcowym

Nie dotyczy.

### 5.1.12. Podział zobowiązań długoterminowych według pozycji bilansu o pozostałym od dnia bilansowego, przewidywanym umową, okresie spłaty:

- a. do 1 roku,
- b. powyżej 1 roku do 3 lat,
- c. powyżej 3 do 5 lat,
- d. powyżej 5 lat

Zobowiązania długoterminowe	Do spłaty w roku				Stan na dzień bilansowy
	do 1 roku	powyżej 1 roku do 3 lat	powyżej 3 do 5 lat	powyżej 5 lat	
Wobec jednostek powiązanych					0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale					0,00
<b>Wobec pozostałych jednostek</b>	<b>591 860,07</b>	<b>647 038,80</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>1 238 898,87</b>
kredyty i pożyczki	591 860,07	647 038,80	0,00	0,00	1 238 898,87
z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych					0,00
inne zobowiązania finansowe					0,00
zobowiązania wekslowe					0,00
<b>Razem</b>	<b>591 860,07</b>	<b>647 038,80</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>1 238 898,87</b>

**5.1.13. Łączna kwota zobowiązań zabezpieczonych na majątku jednostki ze wskazaniem charakteru i formy tych zabezpieczeń**

Nie dotyczy.

**5.1.14. Wykaz istotnych pozycji czynnych i biernych rozliczeń międzyokresowych, w tym kwota czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów stanowiących różnicę między wartością otrzymanych finansowych składników aktywów, a zobowiązaniem zapłaty za nie**

**Rozliczenia międzyokresowe kosztów**

Tytuły	Stan na	
	początek roku obrotowego	koniec roku obrotowego
<b>1. Ogółem czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów (długo- i krótkoterminowe, bez aktywów z tytułu podatku odroczonego), w tym:</b>	3 830 134,17	4 875 089,29
– Koszty projektów	3 829 310,00	4 874 417,29
– Domeny	314,50	364,00
– Inne	509,67	308,00

**Rozliczenia międzyokresowe przychodów**

Tytuły	Stan na	
	początek roku obrotowego	koniec roku obrotowego
<b>1. Bierne rozliczenia międzyokresowe przychodów (bez ujemnej wartości firmy)</b>	2 151 393,69	2 568 079,95
– równowartość otrzymanych dotacji na budowę środków trwałych i prace rozwojowe w tym:	2 151 393,69	2 568 079,95
– długoterminowe	993 750,36	1 574 329,59
– krótkoterminowe	1 157 643,33	993 750,36

**5.1.15. W przypadku, gdy składnik aktywów lub pasywów jest wykazywany w więcej niż jednej pozycji bilansu, występuje jego powiązanie między tymi pozycjami. Dotyczy to w szczególności podziału należności i zobowiązań na część długoterminową i krótkoterminową**

Nazwa składnika aktywów lub pasywów	Łączna kwota	Pozycja w bilansie	Kwota
1. Zobowiązania wobec jednostek pozostałych z tytułu zaciągniętych kredytów	1 947 214,97	B.II.3 lit.a)	1 238 898,87
		B.III.3 lit.a)	708 316,10
2. Rozliczenia międzyokresowe przychodów z tytułu dotacji	2 568 079,95	B.IV.2 (1)	1 574 329,59
		B.IV.2 (2)	993 750,36

**5.1.16. Łączna kwota zobowiązań warunkowych, w tym również udzielonych przez jednostkę gwarancji i poręczeń, także wekslowych, niewykazanych w bilansie, ze wskazaniem zobowiązań zabezpieczonych na majątku jednostki oraz charakteru i formy tych zabezpieczeń**

Łączna kwota zobowiązań warunkowych wynosi 8 043 347,67, składają się na nie :

1) Umowa nr FENG.01.01-IP.02-4304/23, z dnia 30 grudnia 2024 r. pomiędzy Spółką a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości - zabezpieczenie w formie weksła in blanco opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową. Kwota zobowiązania warunkowego 4 117 518,75 zł.

2) Umowa nr POIR.01.02.00-00-0171/20-00 z dnia 23.09.2020 roku z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie - zabezpieczenie w formie weksła in blanco opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową. Kwota zobowiązania warunkowego 2 576 923,29 zł.

3) Umowa nr POIR.01.02.00-00-0149/20-00 z dnia 23.09.2020 roku z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie - zabezpieczenie w formie weksła in blanco

opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową. Kwota zobowiązania warunkowego 1 348 905,63 zł.

**5.1.17. W przypadku, gdy składniki aktywów niebędące instrumentami finansowymi są wyceniane według wartości godziwej:**

- a. istotne założenia przyjęte do ustalenia wartości godziwej, w przypadku gdy dane przyjęte do ustalenia tej wartości nie pochodzą z aktywnego rynku,
- b. dla każdej kategorii składnika aktywów niebędącego instrumentem finansowym – wartość godziwą wykazaną w bilansie, jak również odpowiednio skutki przeszacowania zaliczone do przychodów lub kosztów finansowych lub odniesione na kapitał ( fundusz ) z aktualizacji wyceny w okresie sprawozdawczym,
- c. tabelę zmian w kapitale ( funduszu) z aktualizacji wyceny obejmującą stan kapitału (funduszu) na początek i koniec okresu sprawozdawczego oraz jego zwiększenia i zmniejszenia w ciągu roku obrotowego.

Nie dotyczy.

**5.1.18. Środki pieniężne zgromadzone na rachunku VAT, o którym mowa w:**

- a) art. 62a ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. - Prawo bankowe (Dz. U. z 2017 r. poz. 1876, 2361 i 2491 oraz z 2018 r. poz. 62),
- b) art. 3b ust. 1 ustawy z dnia 5 listopada 2009 r. o spółdzielczych kasach oszczędnościowo-kredytowych (Dz. U. z 2017 r. poz. 2065, 2486 i 2491 oraz z 2018 r. poz. 62)

Środki pieniężne na rachunkach VAT na dzień 31.12.2025 roku wynosiły 0,00 zł.

**5.1.19. Liczba akcji obejmowanych przez akcjonariuszy w prostej spółce akcyjnej w zamian za wkłady niepieniężne, których przedmiotem jest prawo niezbywalne lub świadczenie pracy lub usług**

Nie dotyczy.

**5.2. Informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat**

Dodatkowe informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat obejmują w szczególności:

- 5.2.1. Strukturę rzeczową (rodzaje działalności) i terytorialną (rynki geograficzne) przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów, w zakresie, w jakim te rodzaje i rynki istotnie różnią się od siebie, z uwzględnieniem zasad organizacji sprzedaży produktów i świadczenia usług**

Struktura terytorialna	Rok bieżący	Rok ubiegły
Przychody ze sprzedaży produktów i usług razem, w tym	1 912 240,13	3 852 104,37
- za granicę	1 879 499,10	3 654 332,53
- do państw UE	562 631,14	399 520,39
Przychody ze sprzedaży towarów	0,00	0,00
- za granicę	0,00	0,00
- do państw UE	0,00	0,00

### 5.2.2. Dane o kosztach wytworzenia produktów na własne potrzeby oraz o kosztach rodzajowych

Spółka sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym.

### 5.2.3. Wysokość i wyjaśnienie przyczyn odpisów aktualizujących środki trwałe

Wysokość odpisów aktualizujących środki trwałe podano w punkcie 5.1.1 raportu.

### 5.2.4. Wysokość odpisów aktualizujących wartość zapasów

Nie dotyczy.

### 5.2.5. Informacja o przychodach, kosztach i wynikach działalności zaniechanej w roku obrotowym lub przewidywanej do zaniechania w roku następnym

W trakcie roku obrotowego 2025, Spółka nie zaniechała prowadzenia żadnej działalności i nie przewiduje w kolejnym roku obrotowym zaniechania prowadzonej działalności w żadnym zakresie.

### 5.2.6. Rozliczenie różnicy pomiędzy podstawą opodatkowania podatkiem dochodowym od osób prawnych, a wynikiem finansowym (zyskiem, stratą) brutto

Lp	TYTUŁ	Dane za bieżący rok obrotowy
A.	Zysk (strata) brutto za dany rok	-3 181 613,53
B.	Przychody zwolnione z opodatkowania (trwałe różnice pomiędzy zyskiem/stratą dla celów rachunkowych a dochodem/stratą dla celów podatkowych), w tym:	1 179 032,69
1	Art. 31zx ustawy COVID-19 <sup>2</sup> - zwolnienie z tytułu opłacania składek ZUS	1 661,01
2	Art. 17.1. updop. dotacje otrzymane z budżetu państwa lub budżetu jednostki samorządu terytorialnego, z wyjątkiem dopłat do oprocentowania kredytów bankowych w zakresie określonym w odrębnych ustawach	1 155 982,32
3	Art. 15a. 1. niezrealizowane różnice kursowe - wycena instrumentów finansowych	21 389,36
C.	Przychody niepodlegające opodatkowaniu w roku bieżącym, w tym:	0,00
D.	Przychody podlegające opodatkowaniu w roku bieżącym, ujęte w księgach rachunkowych lat ubiegłych w tym:	0,00
E.	Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów (trwałe różnice pomiędzy zyskiem/stratą dla celów rachunkowych a dochodem/stratą dla celów podatkowych), w tym:	1 206 990,62
1	Art.16.1.21 updop. odsetki za zwłokę z tytułu nieterminowych wpłat należności budżetowych	688,00

2	Art.16.1. updop. koszty reprezentacji	4 926,11
3	Art. 15a.1. updop - niezrealizowane różnice kursowe	11 968,93
4	Art.17.1.47 updop. wydatki i koszty bezpośrednio sfinansowanych z dochodów (przychodów), o których mowa w art.17.1.47 updop.	1 157 290,38
5	Art. 16.1. 51 updop wydatki z tytułu kosztów używania samochodów	11 102,12
6	Art. 16.1. 25 updop. wierzytelności odpisane jako nieściągalne	0,00
7	Art. 16.1 updop. odpis aktualizujący wartość należności	21 015,08
F.	Koszty nieuznawane za koszty uzyskania przychodów w bieżącym roku, w tym:	0,00
G.	Koszty uznawane za koszty uzyskania przychodów w roku bieżącym ujęte w księgach lat ubiegłych, w tym:	0,00
H.	Strata z lat ubiegłych, w tym:	0,00
I.	Inne zmiany podstawy opodatkowania, w tym:	0,00
J.	Podstawa opodatkowania podatkiem dochodowym	-3 040 740,75
K.	<b>Podatek dochodowy</b>	<b>0,00</b>

**5.2.7. Koszt wytworzenia środków trwałych w budowie, w tym odsetki oraz różnice kursowe, które powiększyły koszt wytworzenia środków trwałych w budowie w roku obrotowym**

Nie dotyczy.

**5.2.8. Odsetki oraz różnice kursowe, które powiększyły cenę nabycia towarów lub koszt wytworzenia produktów w roku obrotowym**

Nie dotyczy.

**5.2.9. Poniesione w ostatnim roku i planowane na następny rok nakłady na niefinansowe aktywa trwałe; odrębnie wykazać poniesione i planowane nakłady na ochronę środowiska**

W 2025 roku Spółka poniosła nakłady na niefinansowe aktywa trwałe:

- środki trwałe przyjęte do użytkowania kwota 1 625,11 zł,
- wartości niematerialne i prawne przyjęte do użytkowania kwota 1 317 884,08 zł,

W 2026 roku Emitent planuje, iż nakłady na niefinansowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne wyniosą 2 600 000,00 zł. Jednostka nie ponosi żadnych nakładów na niefinansowe aktywa trwałe służące ochronie środowiska, gdyż profil działalności tego nie wymaga.

**5.2.10. Kwota i charakter poszczególnych pozycji przychodów lub kosztów o nadzwyczajnej wartości lub które wystąpiły incydentalnie**

Nie dotyczy.

**5.2.11. Informacje o kosztach związanych z pracami badawczymi i pracami rozwojowymi, które nie zostały zakwalifikowane zgodnie z art.33 ust 2 do wartości niematerialnych i prawnych**

Nie dotyczy.

**5.2.12. Wartość żywności przekazanej organizacjom pozarządowym, z przeznaczeniem na wykonywanie przez te organizacje zadań w zakresie określonym w art. 2 pkt 2 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o przeciwdziałaniu marnowaniu żywności (Dz. U. z 2020 r. poz. 1645), lub kwotę opłaty za marnowanie żywności, o której mowa w art. 5 tej ustawy**

Nie dotyczy.

**5.3. Kursy przyjęte do wyceny pozycji sprawozdania finansowego, wyrażonych w walutach obcych**

**5.3.1. Dla pozycji sprawozdania finansowego, wyrażonych w walutach obcych – kursy przyjęte do ich wyceny**

Lp.	Wyszczególnienie	Waluta	Pochodzenie kursu	Przyjęty kurs waluty
1	Należności i zobowiązania	EUR	Tabela nr 251/A/NBP/2025 z dnia 2025-12-31	4,2267
2	Należności i zobowiązania	USD	Tabela nr 251/A/NBP/2025 z dnia 2025-12-31	3,6016
3	Środki pieniężne na rachunku bankowym	EUR	Tabela nr 251/A/NBP/2025 z dnia 2025-12-31	4,2267
4	Środki pieniężne na rachunku bankowym	USD	Tabela nr 251/A/NBP/2025 z dnia 2025-12-31	3,6016

**5.4. Objaśnienie struktury środków pieniężnych przyjętych do rachunku przepływów pieniężnych, a w przypadku gdy rachunek przepływów pieniężnych sporządzony jest metodą bezpośrednią, dodatkowo należy przedstawić uzgodnienie przepływów pieniężnych netto z działalności operacyjnej, sporządzone metodą pośrednią. W przypadku różnic pomiędzy zmianami stanu niektórych pozycji w bilansie oraz zmianami stanu niektórych pozycji w bilansie oraz zmianami tych samych pozycji wykazanymi w rachunku przepływów pieniężnych, należy wyjaśnić ich przyczyny.**

#### **Struktura środków pieniężnych przyjęta do rachunku przepływów pieniężnych**

Lp.	Rodzaj środków pieniężnych	Stan na początek roku obrotowego	Stan na koniec roku obrotowego
1	Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	90 704,57	154 821,24
2	Inne środki pieniężne	0,00	0,00
3	Inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
4	Razem środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	90 704,57	154 821,24

**Informacje i objaśnienia do rachunku przepływów pieniężnych**

Lp	Treść	Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	Inne środki pieniężne	Inne aktywa pieniężne	Inne krótkoterminowe aktywa finansowe	Razem
1	Stan na początek roku obrotowego	90 704,57	0,00	0,00	0,00	90 704,57
2	Stan na koniec roku obrotowego	154 821,24	0,00	0,00	0,00	154 821,24
3	Zmiana stanu środków pieniężnych	64 116,67	0,00	0,00	0,00	64 116,67
4	w tym o ograniczonej możliwości dysponowania	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

**5.5. Umowy i istotne transakcje zawarte przez jednostkę oraz niektóre zagadnienia osobowe**
**5.5.1. Informacje o charakterze i celu gospodarczym zawartych przez jednostkę umów nieuwzględnionych w bilansie w zakresie niezbędnym do oceny ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki**

Nie wystąpiły.

**5.5.2. Informacje o transakcjach (wraz z ich kwotami) zawartych przez jednostkę na innych warunkach niż rynkowe ze stronami powiązanymi, przez które rozumie się podmioty powiązane zdefiniowane w międzynarodowych standardach rachunkowości przyjętych zgodnie z rozporządzeniem (WE) nr 1606/2002 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 19 lipca 2002 r. w sprawie stosowania międzynarodowych standardów rachunkowości, wraz z informacjami określającymi charakter związku ze stronami powiązanymi oraz innymi informacjami dotyczącymi transakcji niezbędnymi dla zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki. Informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według ich rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne dla oceny ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki**

Nie wystąpiły.

**5.5.3. Informacje o przeciętnym w roku obrotowym zatrudnieniu, z podziałem na grupy zawodowe**

Wyszczególnienie	Koniec poprzedniego roku obrotowego	Koniec bieżącego roku obrotowego
	Liczba osób	Liczba osób
Pracownicy bezpośrednio produkcyjni	0	0
Pracownicy pośrednio produkcyjni	0	0
Pozostali	0	0
Stanowiska nierobotnicze	12	11
Średnioroczne zatrudnienie	11,84	7,01
Razem, w tym:	12	11
mężczyźni	9	9
kobiety	3	2

- 5.5.4. Informacje o wynagrodzeniach, łącznie z wynagrodzeniem z zysku, wypłaconych lub należnych osobom wchodzącym w skład organów zarządzających, nadzorujących albo administrujących spółek handlowych (dla każdej grupy osobno) za rok obrotowy oraz wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych członków tych organów lub zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu**

Organ	Wynagrodzenia brutto wypłacone w roku obrotowym obciążające koszty
Zarządzający	162 000,00
Nadzorujący	9 973,81

- 5.5.5. Informacje o kwotach zaliczek, kredytów, pożyczek i świadczeń o podobnym charakterze udzielonych osobom wchodzącym w skład organów zarządzających, nadzorujących i administrujących jednostki, ze wskazaniem ich głównych warunków, wysokości oprocentowania oraz wszelkich kwot spłaconych, odpisanych lub umorzonych, a także zobowiązań zaciągniętych w ich imieniu tytułem gwarancji i poręczeń wszelkiego rodzaju, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdego z tych organów**

Nie wystąpiły.

- 5.5.6. Informacje o wynagrodzeniu firmy audytorskiej, wypłaconym lub należnym za rok obrotowy odrębnie za:**
- badanie ustawowe w rozumieniu art. 2 pkt 1 ustawy o biegłych rewidentach,
  - inne usługi atestacyjne,
  - usługi doradztwa podatkowego,
  - pozostałe usługi

Badanie sprawozdania finansowego za rok 2025 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 25 marca 2025 r. zawartej pomiędzy Spółką Carbon Studio S.A., a KBRWP AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej (43-300) przy ulicy Adama Mickiewicza 37/4, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000952240, NIP: 6343006577, Regon: 521194200, kapitał zakładowy 5 000,00 zł. KBRWP AUDYT sp. z o.o. wpisana jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 4334.

Wyszczególnienie	Wynagrodzenie netto ogółem	W tym	
		Wypłacone	Należne
Obowiązkowe badanie rocznego sprawozdania finansowego	27 000,00	0,00	27 000,00

## 5.6. Błędy lat ubiegłych oraz zdarzenia po dniu bilansowym

### 5.6.1. Informacje o przychodach i kosztach z tytułu błędów popełnionych w latach ubiegłych odnoszonych w roku obrotowym na kapitał (fundusz) własny z podaniem ich kwot i rodzaju

Nie wystąpiły.

### 5.6.2. Informacje o istotnych zdarzeniach, jakie nastąpiły po dniu bilansowym, a nieuwzględnionych w sprawozdaniu finansowym oraz ich wpływie na sytuację majątkową, finansową oraz wynik finansowy jednostki

Po dniu bilansowym, tj. po 31 grudnia 2025 roku, do dnia sporządzenia niniejszego raportu rocznego, wystąpiły zdarzenia istotne z punktu widzenia działalności operacyjnej i rozwoju Spółki, które nie zostały ujęte w sprawozdaniu finansowym za rok 2025, ponieważ dotyczą okresu następującego po dniu bilansowym.

W dniu 17 lutego 2026 roku Carbon Studio S.A. zawarła z Vivid Games S.A. umowę dotyczącą produkcji oraz wspólnego wydania gry „Real Boxing VR: Road to Riyadh”. Na podstawie zawartej umowy Spółka odpowiada za produkcję gry, która zostanie w całości sfinansowana przez wydawcę. Łączne wynagrodzenie Carbon Studio S.A. z tytułu realizacji prac produkcyjnych wyniesie 1,8 mln zł netto i będzie płatne w pięciu ratach, zgodnie z harmonogramem określonym w umowie. Projekt poszerza portfolio Spółki o tytuł oparty na rozpoznawalnej marce oraz wpisuje się w działania Zarządu zmierzające do dywersyfikacji źródeł przychodów. Zgodnie z przyjętym harmonogramem gra ma trafić do dystrybucji w kanałach dedykowanych grom VR w I połowie 2027 roku.

Zawarcie powyższej umowy może mieć pozytywny wpływ na sytuację finansową i wynik finansowy Spółki w kolejnych okresach sprawozdawczych, w szczególności poprzez zapewnienie przychodów z realizacji prac produkcyjnych oraz ograniczenie ryzyka finansowania projektu po stronie Spółki. Zdarzenie to nie wpływa jednak na dane finansowe wykazane w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2025.

Po dniu bilansowym Spółka kontynuowała również rozwój kompetencji w zakresie autorskich rozwiązań interakcji dla platform VR/XR. W dniu 16 marca 2026 roku Emitent udostępnił bezpłatnie na platformie Meta Quest Store wersję demonstracyjną projektu VR wykorzystującego mechaniki oparte o śledzenie wzroku, tzw. eye-tracking. Udostępnienie wersji demonstracyjnej miało na celu pozyskanie informacji zwrotnej od użytkowników, walidację założeń projektowych oraz prezentację kompetencji Spółki w obszarze innowacyjnych mechanik interakcji. Zdarzenie to ma charakter rozwojowy i wizerunkowy oraz może wspierać przyszłe działania komercyjne Spółki, jednak nie wywiera bezpośredniego wpływu na sytuację majątkową, finansową ani wynik finansowy za 2025 rok.

Ponadto, po zakończeniu okresu sprawozdawczego, do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Spółka zawarła z Instytutem Przemysłów Kreatywnych umowę o dofinansowanie projektu w ramach naboru Program Wsparcia Gier Wideo 2026. Przedmiotem umowy jest przygotowanie prototypu gry o kodowej nazwie „Wild Roads”, a przyznana kwota dofinansowania wynosi 160.598,00 zł. Pozyskane dofinansowanie wspiera dalszy rozwój pipeline’u projektów Spółki oraz wzmacnianie jej kompetencji produkcyjnych. Wpływ tego zdarzenia na sytuację finansową i wynik finansowy Spółki będzie rozpoznawany w kolejnych okresach sprawozdawczych, zgodnie z zasadami rachunkowości oraz warunkami realizacji umowy o dofinansowanie.

W ocenie Zarządu wskazane powyżej zdarzenia nie powodują konieczności dokonania korekt w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2025. Zdarzenia te mogą natomiast pozytywnie wpływać na

perspektywy działalności Spółki w kolejnych okresach, w szczególności poprzez rozwój portfela projektów, pozyskanie finansowania zewnętrznego oraz dywersyfikację źródeł przychodów.

**5.6.3. Przedstawienie dokonanych w roku obrotowym zmian zasad (polityki) rachunkowości, w tym metod wyceny, jeżeli wywierają one istotny wpływ na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki, ich przyczyny i spowodowaną zmianami kwotę wyniku finansowego oraz zmian w kapitale (funduszu) własnym, oraz przedstawienie zmiany sposobu sporządzania sprawozdania finansowego wraz z podaniem jej przyczyny**

W roku obrotowym 2025 nie wprowadzono zmian zasad rachunkowości, które wpłynęłyby na wycenę i prezentację poszczególnych pozycji sprawozdania finansowego za ten okres. Sprawozdanie zostało sporządzone zgodnie z załącznikiem nr 1 do Ustawy o Rachunkowości.

**5.6.4. Informacje liczbowe zapewniające porównywalność danych sprawozdania finansowego za rok poprzedzający ze sprawozdaniem za rok obrotowy**

Nie dotyczy.

**5.7. Transakcje z jednostkami powiązаныmi oraz zagadnienia dotyczące konsolidacji**

**5.7.1. Informacje o wspólnych przedsięwzięciach, które nie podlegają konsolidacji, w tym:**

- a. nazwie, zakresie działalności wspólnego przedsięwzięcia,
- b. procentowym udziale,
- c. części wspólnie kontrolowanych rzeczowych składników aktywów trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych,
- d. zobowiązaniach zaciągniętych na potrzeby przedsięwzięcia lub zakupu używanych rzeczowych składników aktywów trwałych,
- e. części zobowiązań wspólnie zaciągniętych,
- f. przychodach uzyskanych ze wspólnego przedsięwzięcia i kosztach z nimi związanych,
- g. zobowiązaniach warunkowych i inwestycyjnych dotyczących wspólnego przedsięwzięcia.

Nie dotyczy.

**5.7.2. Informacje o transakcjach z jednostkami powiązаныmi**

Nie dotyczy.

**5.7.3. Wykaz spółek (nazwa, siedziba), w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale lub 20% w ogólnej liczbie głosów w organie stanowiącym spółki. Wykaz ten powinien zawierać także informacje o procencie posiadanego zaangażowania w kapitale oraz o kwocie kapitału własnego i zysku lub stracie netto tych spółek za ostatni rok obrotowy**

Nie dotyczy.

- 5.7.4. Jeżeli jednostka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego, korzystając ze zwolnienia lub wyłączeń, informacje o**
- a. podstawie prawnej wraz z danymi uzasadniającymi odstąpienie od konsolidacji,
  - b. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na wyższym szczeblu grupy kapitałowej oraz miejscu jego publikacji,
  - c. podstawowych wskaźnikach ekonomiczno– finansowych, charakteryzujących działalność jednostek powiązanych w danym i ubiegłym roku obrotowym,
  - d. rodzaju stosowanych standardów rachunkowości przez jednostki powiązane

Nie dotyczy.

- 5.7.5. Informacje o :**
- a. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na najwyższym szczeblu grupy kapitałowej, w której skład wchodzi spółka jako jednostka zależna, oraz miejscu, w którym sprawozdanie to jest dostępne,
  - b. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na najniższym szczeblu grupy kapitałowej, w skład której wchodzi spółka jako jednostka zależna, oraz miejscu, w którym sprawozdanie to jest dostępne

Nie dotyczy.

- 5.7.6. Nazwa, adres siedziby zarządu lub siedziby statutowej jednostki oraz formę prawną każdej z jednostek, których dana jednostka jest współnikiem ponoszącym nieograniczoną odpowiedzialność majątkową**

Nie dotyczy.

- 5.8. Połączenie spółek, w przypadku sporządzania sprawozdania finansowego za okres, w którym to połączenie nastąpiło:**

- 5.8.1. Jeżeli połączenie zostało rozliczone metodą nabycia:**
- a. firmę i opis przedmiotu działalności spółki przejętej,
  - b. liczbę, wartość nominalną i rodzaj udziałów (akcji) wyemitowanych w celu połączenia,
  - c. cenę przejęcia, wartość aktywów netto według wartości godziwej spółki na dzień połączenia, wartość firmy lub ujemną wartość firmy i opis zasad amortyzacji

Nie dotyczy.

- 5.8.2. Jeżeli połączenie zostało rozliczone metodą łączenia udziałów**
- a. firmy i opis przedmiotu działalności spółek, które w wyniku połączenia zostały wykreślone z rejestru,

- b. liczbę, wartość nominalną i rodzaj udziałów (akcji) wyemitowanych w celu połączenia,
- c. przychody i koszty, zyski i straty oraz zmiany w kapitałach własnych połączonych spółek za okres od początku roku obrotowego, w ciągu którego nastąpiło połączenie, do dnia połączenia

Nie dotyczy.

- 5.9. W przypadku występowania niepewności co do możliwości kontynuowania działalności, opis tych niepewności oraz stwierdzenie, że taka niepewność występuje, oraz wskazanie, czy sprawozdanie finansowe zawiera korekty z tym związane: informacja powinna zawierać również opis podejmowanych bądź planowanych przez jednostkę działań mających na celu eliminację niepewności**

Na moment sporządzenia niniejszej informacji nie zidentyfikowano przesłanek wskazujących na istotne zagrożenie dla realizacji przyjętej koncepcji rozwoju ani dla kontynuacji działalności Spółki w dającej się przewidzieć przyszłości. W ocenie Zarządu wpływ konfliktu na Bliskim Wschodzie ma charakter pośredni i ograniczony, a Spółka posiada zdolność do adaptacji do zmieniających się warunków rynkowych.

- 5.10. Pozostałe informacje i objaśnienia - inne informacje niż wymienione powyżej, jeżeli mogłyby w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej i finansowej oraz wynik finansowy jednostki.**

- 5.10.1. Ujawnienia dotyczące instrumentów finansowych zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych (Dz. U. z 2017, poz. 277)**

Zobowiązania finansowe	Krótkoterminowe	Długoterminowe	Podstawowa charakterystyka	Opis istotnych warunków i terminów, które mogą wpływać na wielkość, rozkład w czasie oraz pewność przyszłych przepływów pieniężnych
Pozostałe zobowiązania finansowe	305 880,00	535 300,00	Umowa kredytowa nr FT/202231215/854/0000 01/00 z dnia 15 grudnia 2023 roku o pożyczkę korporacyjną w kwocie 1 300 000,00 zł zawarta z ING Bank Śląski	Okres kredytowania trwa do dnia 30 września 2028 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 oraz weksel in blanco.
	200 000,04	583 333,25	Umowa kredytowa nr FT/854/2023/00004917/00 zawarta z ING Bank Śląski na finansowanie działalności bieżącej. Dnia 28.11.2024 roku Spółka przedłużyła umowę kredytu z ING Bank Śląski z dnia 09 maja 2023 roku w kwocie 1 000 000,00 zł.	Okres kredytowania trwa do dnia 28 listopada 2029 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018.
	137 040,00	45 980,00	Umowa o kredyt na działalność gospodarczą - Biznes Ekspres nr S1085667/01/00 z dnia 22.05.2024 roku zawarta z Santander Bank Polska S.A.	Okres kredytowania trwa do dnia 30 kwietnia 2027 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 3M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję w wysokości 60 % kwoty kredytu udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis.
	68 571,48	102 857,10	Umowa pożyczki MSP numer 61102024010000039602 862514 z dnia 17 lipca 2025 roku na finansowanie bieżącej działalności o wartości 200.000,00 zł z PKO Bank Polski S.A.	Okres kredytowania trwa do dnia 28 czerwca 2028 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 3M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez umowne prawo potrącenia wierzytelności Banku z wierzytelnością posiadacza rachunku bankowego wobec Banku, weksel własny in blanco wraz z deklaracją wekslową, a także gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej de minimis w kwocie 120.000,00 zł, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu.

**5.10.2. Opis metod i istotnych założeń przyjętych do ustalania wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w takiej wartości.**

Nie dotyczy.

**5.10.3. Wartość wykazanych w bilansie instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej, jak również odpowiednio skutki przeszacowania odniesione na kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny w okresie sprawozdawczym lub zaliczone do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.**

Nie dotyczy.

## 6. Sprawozdanie Zarządu z działalności

### 6.1. Informacje ogólne

#### 6.1.1. Nota informacyjna

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy KRS w dniu 07.06.2018 r.

#### 6.1.2. Podstawowe informacje

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Kościuszki 63, 41-503 Chorzów
E-mail	<a href="mailto:contact@carbonstudio.pl">contact@carbonstudio.pl</a>
Strona internetowa	<a href="http://www.carbonstudio.pl">www.carbonstudio.pl</a>
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

#### 6.1.3. Informacja o posiadanych oddziałach lub zakładach

Carbon Studio S.A. prowadzi działalność operacyjną również w siedzibie produkcyjnej zlokalizowanej w Gliwicach przy ul. Dworcowej 58H, gdzie realizowane są prace związane z produkcją, rozwojem i testowaniem gier oraz projektów w technologii VR/XR.

Spółka nie posiada oddziałów w rozumieniu formalnie wyodrębnionych jednostek organizacyjnych ujawnionych w rejestrze przedsiębiorców KRS. Poza wskazaną lokalizacją produkcyjną Spółka nie posiada innych zakładów wyodrębnionych organizacyjnie lub terytorialnie.

#### 6.1.4. Kapitał zakładowy Spółki

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2025 r. wynosił 211.355,00 zł i dzielił się na:

- 1.167.500 akcji na okaziciela serii A,
- 107.500 akcji na okaziciela serii B,
- 63.750 akcji na okaziciela serii C,
- 127.500 akcji na okaziciela serii D,
- 30.000 akcji na okaziciela serii E,
- 452.300 akcji na okaziciela serii F,
- 165.000 akcji na okaziciela serii G.

o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

### 6.1.5. Struktura akcjonariatu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Błażej Szaflik	345 295	345 295	16,34%	16,34%
Aleksander Caban	323 780	323 780	15,32%	15,32%
Karolina Koszuta-Caban	348 720	348 720	16,50%	16,50%
Jolanta Falkowska*	146 810	146 810	6,95%	6,95%
Pozostali inwestorzy	948 945	948 945	44,89%	44,89%
Razem	2 113 550	2 113 550	100%	100%

\*łącznie z podmiotem zależnym od akcjonariusza

Dane na dzień 15.05.2026 r.

### 6.1.6. Informacja o akcjach własnych

Na dzień 31 grudnia 2025 roku Carbon Studio S.A. posiadała 6 akcji własnych na okaziciela serii F. Akcje te znalazły się w posiadaniu Spółki w związku z zarejestrowaniem w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio S.A. ze spółką zależną Iron VR S.A.

W roku obrotowym 2025 Spółka nie nabywała ani nie zbywała akcji własnych. Posiadane przez Spółkę akcje własne stanowią marginalny udział w kapitale zakładowym Emitenta i nie mają istotnego wpływu na strukturę akcjonariatu Spółki.

### 6.1.7. Władze Spółki

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

### 6.1.8. Zarząd Spółki

Zarząd Spółki jest trzyosobowy. W jego skład, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Prezes Zarządu,
- Aleksander Caban jako Członek Zarządu,
- Karolina Koszuta-Caban jako Członek Zarządu.

### 6.1.9. Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki, wchodzi:

- Jakub Kabza jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Remigiusz Kopoczek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Ani Sokołowska jako Członek Rady Nadzorczej.

### 6.1.10. Ogólna charakterystyka działalności Spółki

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 07.06.2018 r. Carbon Studio S.A. to spółka z branży gamedev specjalizująca się w produkcji i wydawaniu gier komputerowych przeznaczonych na platformy wirtualnej rzeczywistości (VR / XR). Studio kompleksowo realizuje procesy tworzenia gier - od koncepcji, przez produkcję, aż po marketing i dystrybucję - dbając o wysoką jakość końcowego produktu przy zachowaniu efektywności kosztowej. Jako jeden z pionierów rynku VR w Polsce i Europie, Carbon Studio prowadzi również projekty na zlecenie zewnętrznych partnerów biznesowych, oferując im pełne wsparcie produkcyjne. Dodatkowo Spółka aktywnie inwestuje w działalność badawczo-rozwojową (B+R), koncentrując się na tworzeniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych i narzędzi wykorzystywanych w procesie produkcji gier oraz nowych zastosowaniach technologii VR.

### 6.1.11. Otoczenie rynkowe

#### Obecna sytuacja rynku gier VR

Rynek gier wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR / XR) pozostawał w 2025 roku jednym z najbardziej innowacyjnych segmentów branży interaktywnej rozrywki. Jednocześnie był to rok wyraźnego przejścia od narracji o masowej adopcji klasycznych gogli VR do bardziej zróżnicowanego ekosystemu XR, obejmującego headsety VR/MR, okulary XR, smart glasses, platformy AI-first oraz zastosowania profesjonalne. W konsekwencji obraz rynku był dwutorowy: szeroko rozumiany rynek XR rósł dynamicznie, natomiast tradycyjny segment headsetów VR/MR pozostawał bardziej wymagający i skoncentrowany wokół graczy, entuzjastów technologii oraz zastosowań biznesowych.

Według danych IDC globalne dostawy urządzeń XR wzrosły w 2025 roku o 44,4% rok do roku. Wzrost ten był jednak napędzany przede wszystkim przez smart glasses oraz lżejsze urządzenia noszone, podczas gdy dostawy tradycyjnych headsetów VR i MR nadal spadały. IDC wskazało, że w 2025 roku dostawy headsetów MR/VR miały obniżyć się o 42,8%, a pozostałe kategorie XR wzrosnąć o 211,2%. Oznacza to, że rozwój rynku nie polegał na równomiernym wzroście wszystkich kategorii urządzeń, lecz na zmianie jego struktury.

Z perspektywy producentów gier VR rok 2025 należy oceniać jako okres dojrzewania rynku. Sprzęt VR stał się bardziej zaawansowany, a baza użytkowników bardziej zróżnicowana, ale równocześnie rynek wymagał większej dyscypliny kosztowej, lepszego dopasowania treści do zachowań graczy i ostrożniejszego planowania produkcji. Największy potencjał miały projekty społecznościowe, kooperacyjne, fitnessowe, rytmiczne, horrorowe, sportowe oraz produkcje z modelem live-service lub możliwością długoterminowej monetyzacji.

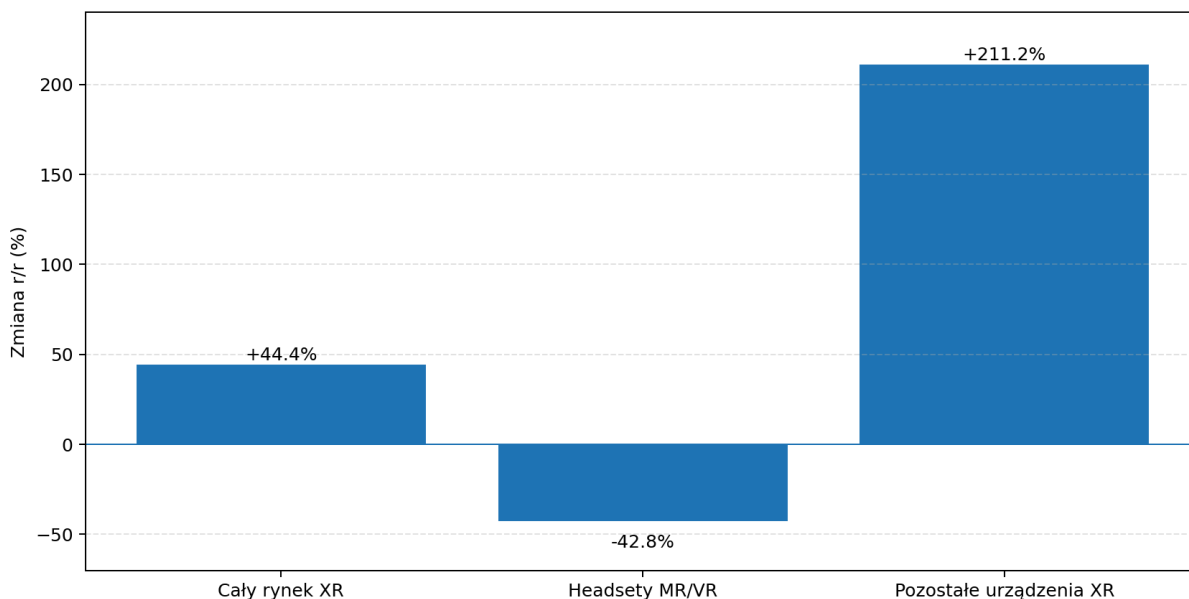
Kluczowe czynniki wpływające na rozwój rynku w 2025 roku obejmowały:

- postęp technologiczny w zakresie passthrough, śledzenia dłoni i oczu, wyświetlaczy oraz optymalizacji renderingu;
- rosnącą rolę sztucznej inteligencji w interfejsach XR i urządzeniach noszonych;
- większą dostępność cenową wybranych headsetów konsumenckich, w szczególności Meta Quest 3S;
- rozwój ekosystemów Meta, Apple, Samsung/Google/Qualcomm, Sony i Valve;
- wzrost znaczenia treści społecznościowych, multiplayer, free-to-play i live-service;
- kontynuację zastosowań B2B w szkoleniach, symulacjach, edukacji, medycynie, projektowaniu i współpracy zdalnej.

### Dynamika dostaw urządzeń XR

Wykres poniżej pokazuje najważniejszą zmianę rynkową 2025 roku: wzrost całego XR nie wynikał z poprawy sytuacji klasycznych headsetów VR/MR, lecz z bardzo szybkiej ekspansji pozostałych kategorii XR, przede wszystkim smart glasses. W raporcie warto więc unikać prostego sformułowania „sprzedaż gogli VR rośnie”, ponieważ nie oddaje ono realnej struktury rynku.

Dynamika dostaw urządzeń XR w 2025 r. wg kategorii



Wykres 1. Dynamika dostaw urządzeń XR w 2025 r. według kategorii, zmiana r/r (%)

Źródło: IDC, *Worldwide Quarterly Augmented and Virtual Reality Headset Tracker / Worldwide Quarterly Wearable Device Tracker*. Dane procentowe r/r; wykres nie przedstawia wolumenów jednostkowych.

### Trendy i perspektywy rynku VR / XR

Najważniejszym trendem 2025 roku było przesunięcie uwagi branży z koncepcji „metaverse” rozumianej jako osobna, zamknięta przestrzeń wirtualna na bardziej praktyczne zastosowania XR. Producenci sprzętu i platform coraz częściej pozycjonowali XR jako kategorię łączącą rozrywkę, gry, media przestrzenne, pracę na wirtualnych ekranach, komunikację, treningi, edukację oraz asystentów AI.

W perspektywie kolejnych lat IDC oczekuje dalszego wzrostu globalnych dostaw urządzeń XR. Prognoza zakłada wzrost dostaw XR o 33,5% w 2026 roku oraz średnioroczny wzrost CAGR na poziomie 26,5% w latach 2026–2030. Jednocześnie agencja wskazuje, że wzrost ten będzie prowadzony głównie przez

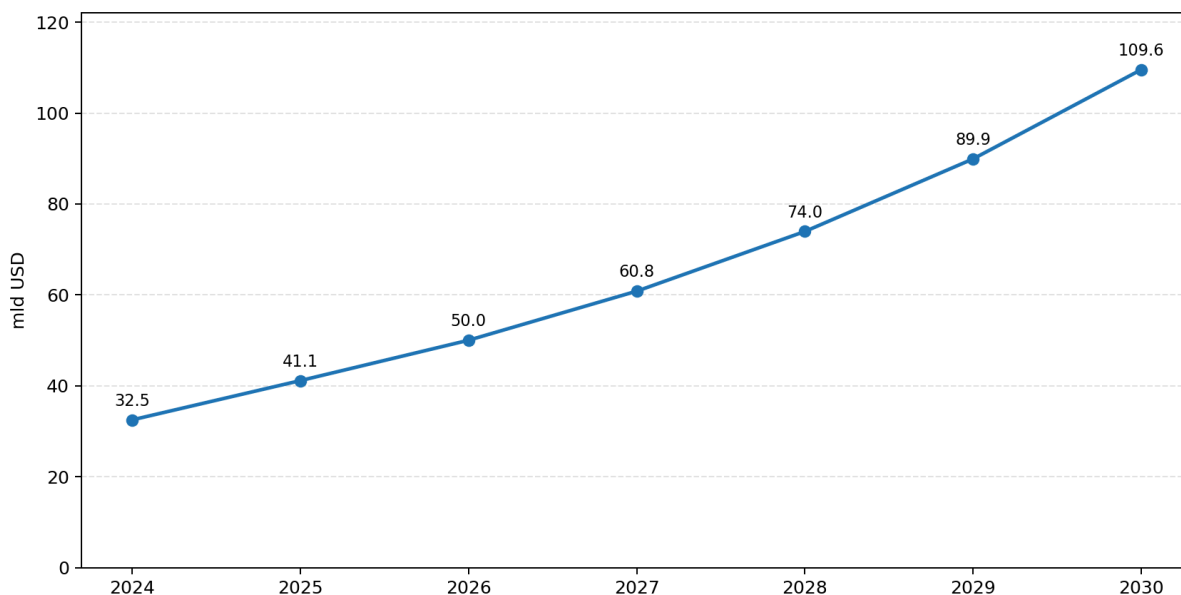
okulary i smart glasses, podczas gdy headsety VR/MR będą coraz silniej koncentrować się na wyspecjalizowanych zastosowaniach, takich jak gry, projektowanie, treningi i współpraca.

Dla producentów gier VR oznacza to, że rynek pozostaje perspektywiczny, ale bardziej selektywny. Sukces komercyjny zależy nie tylko od jakości technologicznej i immersji, ale także od niskiej bariery wejścia, komfortu użytkowania, krótszych i powtarzalnych sesji, jakości społeczności, retencji graczy oraz możliwości dystrybucji na wielu platformach.

### Wartość rynku VR w gamingu w kolejnych latach

Pomimo słabszej dynamiki tradycyjnych headsetów VR/MR w 2025 roku, prognozy dla wartości rynku VR w gamingu pozostają pozytywne. Według Grand View Research globalny rynek VR w gamingu miał wartość ok. 32,5 mld USD w 2024 roku, 41,1 mld USD w 2025 roku i ma osiągnąć ok. 109,6 mld USD w 2030 roku. Oznacza to prognozowany CAGR na poziomie 21,6% w latach 2025–2030.

Wartość globalnego rynku VR w gamingu w latach 2024–2030



Wykres 2. Wartość globalnego rynku VR w gamingu w latach 2024–2030, mld USD

Źródło: Grand View Research. Wartości 2024, 2025 i 2030 według publikacji źródłowej; wartości pośrednie 2026–2029 wyliczone na podstawie CAGR 21,6% i zaokrąglone.

### Charakterystyka gogli VR / XR dostępnych na rynku

W 2025 roku dominującą pozycję w segmencie konsumenckiego XR utrzymała Meta. Według IDC Meta odpowiadała za 72,2% globalnego rynku XR, przy czym jej pozycja była wspierana nie tylko przez headsety Quest, ale również przez portfolio smart glasses rozwijane we współpracy z EssilorLuxottica. Jednocześnie dostawy headsetów Quest spadły o 42,3% rok do roku, co potwierdza trudniejszą sytuację klasycznych urządzeń VR poza najbardziej zaangażowaną grupą odbiorców.

Meta Quest 3S, wprowadzony pod koniec 2024 roku jako bardziej przystępna cenowo alternatywa dla Quest 3, pozostawał w 2025 roku jednym z najważniejszych urządzeń dla rynku konsumenckiego. Headset oferował możliwości mieszanej rzeczywistości i wydajność zbliżoną do Quest 3 przy niższej cenie wejścia, co wspierało adopcję wśród nowych użytkowników oraz graczy domowych.

Apple Vision Pro pozostał urządzeniem premium, pozycjonowanym przede wszystkim jako platforma spatial computing, mediów immersyjnych i produktywności. W październiku 2025 roku Apple zaprezentowało wersję z układem M5, ulepszonym renderingiem, dłuższym czasem pracy na baterii i paskiem Dual Knit Band poprawiającym komfort użytkownika. Urządzenie zachowało jednak bardzo wysoką cenę, co ograniczało jego znaczenie dla masowego rynku gier VR.

Istotnym wydarzeniem była również premiera Samsung Galaxy XR w październiku 2025 roku. Urządzenie, stworzone we współpracy Samsung, Google i Qualcomm, było pierwszym headsetem opartym na Android XR i silnie eksponowało integrację z multimodalną sztuczną inteligencją Gemini. Galaxy XR może mieć znaczenie dla rozwoju bardziej otwartego ekosystemu XR, szczególnie jeśli Android XR zostanie szerzej zaadaptowany przez kolejnych producentów sprzętu.

Sony kontynuowało rozwój PlayStation VR2, a dostępny od 2024 roku adapter PC zwiększał użyteczność urządzenia poprzez możliwość korzystania z biblioteki SteamVR. Z kolei zapowiedź Steam Frame przez Valve w 2025 roku wskazała na możliwość wzmocnienia segmentu PC VR i bezprzewodowego grania w ekosystemie Steam w kolejnych latach.

### **Analiza użytkowników gier VR**

Użytkownicy VR w 2025 roku stanowili bardziej zróżnicowaną grupę niż kilka lat wcześniej. Obok tradycyjnych entuzjastów technologii i graczy poszukujących maksymalnej immersji coraz większe znaczenie mieli użytkownicy casualowi, gracze społecznościowi, osoby zainteresowane fitnessem, młodzi odbiorcy oraz użytkownicy traktujący VR jako narzędzie komunikacji i wspólnej aktywności.

Meta w swoich materiałach dla deweloperów z 2025 roku wyróżniała kilka segmentów graczy Quest, m.in. użytkowników rekreacyjnych, odbiorców mainstreamowych, eksploratorów społecznościowych oraz osoby nastawione na rozwój umiejętności i rywalizację. Dla producentów gier oznacza to konieczność projektowania nie tylko pod technologiczną jakość VR, lecz także pod konkretne motywacje użytkowników: relaks, wspólną zabawę, postęp, rywalizację, ekspresję i personalizację.

Najlepiej funkcjonujące tytuły VR łączyły w 2025 roku przystępność z wysoką powtarzalnością rozgrywki. Szczególne znaczenie miały krótsze sesje, łatwy onboarding, możliwość grania ze znajomymi, stały dopływ treści oraz ekonomia dodatków kosmetycznych lub sezonowych. W praktyce rynek premiował produkcje, które potrafiły utrzymać aktywną społeczność, a nie tylko zaoferować jednorazowe doświadczenie technologiczne.

### **Popularność VR w poszczególnych krajach**

Popularność gier VR i XR pozostawała silnie zróżnicowana regionalnie. Najważniejszym rynkiem pozostawały Stany Zjednoczone, gdzie wysoka siła nabywcza, rozbudowany ekosystem technologiczny i obecność takich firm jak Meta, Apple, Valve, Google oraz liczni deweloperzy gier sprzyjały adopcji urządzeń immersyjnych. W Europie Zachodniej istotne znaczenie miały Wielka Brytania, Niemcy i Francja, gdzie VR rozwijał się zarówno w segmencie konsumenckim, jak i profesjonalnym. Według Grand View Research europejski rynek VR w gamingu ma rosnąć w latach 2025–2030 w tempie CAGR powyżej 18%, co wskazuje na utrzymujący się potencjał regionu mimo wolniejszej adopcji sprzętu niż w najbardziej rozwiniętych rynkach technologicznych. Azja i Pacyfik pozostawały jednym z najważniejszych obszarów wzrostu, zwłaszcza dzięki Chinom, Japonii i Korei Południowej. Region korzystał z dużej bazy graczy, wysokiego zainteresowania nowymi technologiami, rozwoju lokalnych producentów sprzętu oraz rosnącej popularności urządzeń XR i smart glasses.

## Sektor gier VR:

Sektor gier VR w 2025 roku charakteryzował się rosnącą dojrzałością oraz większą selektywnością inwestycyjną. Wydawcy i deweloperzy ostrożniej podchodzili do wysokobudżetowych projektów tworzonych wyłącznie na VR, ponieważ baza użytkowników headsetów pozostawała ograniczona w porównaniu z rynkiem PC, konsol i urządzeń mobilnych. Jednocześnie tytuły dobrze dopasowane do specyfiki VR nadal mogły osiągać wysokie zaangażowanie i istotne wyniki komercyjne.

Największy potencjał wykazywały gry społecznościowe, rytmiczne, fitnessowe, sportowe, horrorowe, kooperacyjne i survivalowe. Dobrze funkcjonowały również modele free-to-play oraz gry oparte na długoterminowej społeczności, aktualizacjach i monetyzacji dodatków kosmetycznych. Wysoka retencja użytkowników stawała się ważniejsza niż jednorazowy efekt nowości technologicznej.

Coraz ważniejszym kierunkiem było projektowanie wieloplatformowe. Produkcje dostępne jednocześnie na Meta Quest, SteamVR, PlayStation VR2, a w przyszłości potencjalnie również na Android XR i Steam Frame, mogą ograniczać ryzyko komercyjne i zwiększać skalę odbiorców. W tym kontekście istotne znaczenie mają cross-play, wspólne konta użytkowników, elastyczne modele monetyzacji oraz optymalizacja techniczna pod zróżnicowane urządzenia.

## Czynniki ryzyka i wyzwania rynku

Pomimo pozytywnych długoterminowych prognoz rynek VR / XR pozostaje obciążony istotnymi ryzykami. Najważniejsze z nich to ograniczona baza aktywnych użytkowników headsetów, wysoki koszt produkcji jakościowych gier VR, presja cenowa sprzętu, problemy z komfortem dłuższego użytkowania, ograniczenia baterii, fragmentacja platform oraz niepewność co do tempa adopcji nowych urządzeń XR.

Dodatkowym wyzwaniem jest przesuwanie inwestycji największych firm technologicznych w stronę smart glasses, AI oraz urządzeń bardziej codziennego użytku. Dla deweloperów VR oznacza to konieczność ciągłego monitorowania, które platformy realnie budują aktywną bazę graczy, a które pozostają głównie technologicznymi demonstratorami lub produktami premium.

## Podsumowanie

Rok 2025 był dla rynku gier VR / XR okresem przejściowym. Szeroko rozumiany rynek XR wzrósł dynamicznie, ale wzrost ten był napędzany przede wszystkim przez smart glasses i urządzenia AI-first, a nie przez klasyczne headsety VR/MR. Segment gier VR pozostał istotny, lecz bardziej wymagający i selektywny. Największe szanse rynkowe dotyczyły tytułów angażujących społeczność, regularnie aktualizowanych, dostępnych na wielu platformach i dopasowanych do realnych zachowań użytkowników.

W kolejnych latach perspektywy rynku pozostają pozytywne, szczególnie dzięki rozwojowi Meta Quest, Android XR, Apple Vision Pro, PlayStation VR2, zapowiadanego Steam Frame oraz dalszej integracji XR ze sztuczną inteligencją. Sukces w tym segmencie będzie jednak zależał od umiejętnego zarządzania kosztami produkcji, wyboru właściwych platform, budowania retencji i społeczności oraz dostarczania treści, które wykorzystują unikalne możliwości VR, zamiast jedynie przenosić klasyczne mechaniki gier do środowiska immersyjnego.

**6.1.12. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym, w szczególności opis czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i osiągnięte przez niego zyski lub poniesione straty w roku obrotowym, a także omówienie perspektyw rozwoju działalności emitenta przynajmniej w najbliższym roku obrotowym**

W 2025 roku Carbon Studio S.A. prowadziła działalność w wymagającym otoczeniu rynkowym branży gier VR/XR, charakteryzującym się wysoką konkurencją, rosnącymi oczekiwaniami użytkowników oraz istotnym znaczeniem cyklu premier produktowych dla poziomu generowanych przychodów. Rok obrotowy 2025 był dla Spółki okresem intensywnych prac produkcyjnych, badawczo-rozwojowych i przygotowawczych, realizowanych równoległe z działaniami zmierzającymi do dywersyfikacji źródeł przychodów oraz zwiększenia potencjału komercjalizacji projektów w kolejnych okresach sprawozdawczych.

W roku obrotowym 2025 Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży w wysokości 1.912.240,13 zł, wobec 3.852.104,37 zł w roku 2024. Spadek przychodów wynikał przede wszystkim z braku premier nowych gier w analizowanym okresie oraz z faktu, że sprzedaż opierała się w znacznym stopniu na starszych tytułach znajdujących się w katalogu Carbon Studio. Część produktów weszła już w bardziej dojrzałą fazę cyklu życia, co naturalnie ograniczało ich bieżący potencjał sprzedażowy. Dodatkowo w czwartym kwartale 2025 roku nie przypadały płatności za realizację kamieni milowych z projektów realizowanych na zlecenie, co również przełożyło się na niższy poziom przychodów w końcowej części roku.

Koszty działalności operacyjnej wyniosły w 2025 roku 6.052.769,40 zł, wobec 6.883.559,10 zł rok wcześniej. Najistotniejszą pozycję kosztową stanowiła amortyzacja, która wyniosła 4.820.386,45 zł. Wysoki poziom amortyzacji był związany przede wszystkim z rozliczaniem zakończonych wcześniej prac rozwojowych oraz posiadanych wartości niematerialnych i prawnych.

Na dzień złożenia raportu rocznego amortyzowane są projekty:

- Crimen - Mercenary Tales Quest Edition
- Metaverse
- Projekt GameInn 149
- Projekt GameInn 171
- Mindset
- The Wizards - Dark Times: Brotherhood
- Hunt Together
- Crimen - Mercenary Tales (HD Edition)
- Horror VR

Jednocześnie Spółka kontynuowała działania ukierunkowane na racjonalizację kosztów, co znalazło odzwierciedlenie m.in. w niższym poziomie kosztów usług obcych oraz wynagrodzeń w porównaniu z rokiem poprzednim. Należy przy tym zaznaczyć, że część nakładów osobowych dotyczących projektów rozwojowych była ujmowana w rozliczeniach międzyokresowych kosztów, zgodnie z przyjętym sposobem ewidencji projektów.

Wynik ze sprzedaży za 2025 rok był ujemny i wyniósł -4.140.529,27 zł, natomiast strata z działalności operacyjnej wyniosła -2.979.628,72 zł. Na poziom wyniku operacyjnego pozytywnie wpływały

pozostałe przychody operacyjne w wysokości 1.182.026,96 zł, obejmujące w szczególności przychody z dotacji oraz rozliczenia związane z realizowanymi projektami. Po uwzględnieniu przychodów i kosztów finansowych Spółka zakończyła rok stratą netto w wysokości 3.181.613,53 zł, wobec straty netto 2.062.931,08 zł w 2024 roku.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku suma bilansowa Carbon Studio S.A. wyniosła 10.061.710,90 zł, wobec 13.076.604,88 zł na koniec roku poprzedniego. Aktywa trwałe wyniosły 4.898.495,02 zł i obejmowały przede wszystkim wartości niematerialne i prawne. Ich spadek w porównaniu z końcem 2024 roku był związany głównie z amortyzacją zakończonych prac rozwojowych. Aktywa obrotowe wyniosły 5.163.215,88 zł, przy czym istotną pozycję stanowiły krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe w wysokości 4.875.089,29 zł, odzwierciedlające nakłady i rozliczenia związane z prowadzonymi projektami. Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne wyniosły 154.821,24 zł.

Kapitał własny Spółki na koniec 2025 roku wyniósł 4.955.300,59 zł, wobec 8.120.414,12 zł na koniec 2024 roku. Zmniejszenie kapitałów własnych wynikało przede wszystkim z poniesionej straty netto za rok obrotowy. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania wyniosły 5.106.410,31 zł, w tym zobowiązania długoterminowe 1.238.898,87 zł, zobowiązania krótkoterminowe 1.299.431,49 zł oraz rozliczenia międzyokresowe 2.568.079,95 zł. W 2025 roku Spółka korzystała z finansowania zewnętrznego, w tym kredytów i pożyczek, przeznaczonych na bieżącą działalność operacyjną oraz realizację projektów rozwojowych.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej były dodatnie i wyniosły 314.992,00 zł. Wpływ na tę pozycję miały przede wszystkim korekty o charakterze niegotówkowym, w szczególności amortyzacja. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły -1.308.000,25 zł, co było związane głównie z nakładami na wartości niematerialne i prawne oraz rzeczowe aktywa trwałe. Dodatkowo przepływy z działalności finansowej w wysokości 1.057.124,92 zł wynikały przede wszystkim z pozyskanego finansowania oraz innych wpływów finansowych, przy jednoczesnej spłacie części kredytów i pożyczek oraz odsetek.

Wśród czynników, które w istotny sposób wpłynęły na działalność i wyniki Spółki w 2025 roku, należy wskazać przede wszystkim brak nowych premier produktowych, kontynuację sprzedaży starszych tytułów z katalogu, wysoki poziom amortyzacji zakończonych prac rozwojowych, realizację projektów finansowanych lub współfinansowanych przez podmioty zewnętrzne, a także prowadzone działania optymalizacyjne. Spółka nie odnotowała zdarzeń o charakterze jednorazowym, które całkowicie zmieniałyby profil jej działalności, natomiast rok 2025 miał charakter przejściowy i inwestycyjny, ukierunkowany na przygotowanie projektów do komercjalizacji w kolejnych okresach.

Istotnym elementem działalności Spółki była kontynuacja projektu „Hermes”, realizowanego we współpracy z Meta Platforms Technologies LLC. Projekt ten stanowi jeden z kluczowych elementów rozwoju portfolio Carbon Studio w segmencie gier VR. W trakcie roku Spółka prowadziła prace produkcyjne oraz przygotowywała kolejne wersje projektu, w tym wersje umożliwiające dalsze testy jakościowe i przejście do następnych etapów produkcji. Działania te nie zawsze przekładały się bezpośrednio na bieżące przychody w danym kwartale, jednak budowały potencjał przychodowy na kolejne okresy.

W 2025 roku Spółka kontynuowała również projekt „MAGOS [Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System] - zautomatyzowane narzędzie do optymalizacji kolekcji graficznych w grach VR”, współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Fundusze Europejskie dla

Nowoczesnej Gospodarki, działanie Ścieżka SMART. Projekt ten wpisuje się w długoterminową strategię rozwoju Carbon Studio, zakładającą zwiększanie efektywności procesów produkcyjnych, rozwój narzędzi opartych na sztucznej inteligencji oraz budowanie przewagi technologicznej w segmencie VR/XR.

Spółka prowadziła także działania wspierające sprzedaż istniejącego portfolio, obejmujące okresowe promocje tytułów takich jak The Wizards, Crimen - Mercenary Tales oraz Hunt Together na platformach Meta Quest, Steam i PlayStation. Działania te miały na celu wydłużenie cyklu życia produktów, zwiększenie ich ekspozycji w kanałach dystrybucji oraz utrzymanie aktywności sprzedażowej katalogu. Ich skala nie była jednak wystarczająca, aby w pełni skompensować brak nowych premier w 2025 roku.

W perspektywie kolejnego roku obrotowego Zarząd Spółki koncentruje się na kontynuacji prac nad kluczowymi projektami, realizacji kolejnych etapów współpracy z partnerami biznesowymi oraz dalszym rozwijaniu kompetencji technologicznych w obszarze VR/XR. Istotnym źródłem potencjalnych przychodów w kolejnych okresach powinny być projekty realizowane we współpracy z partnerami zewnętrznymi, w tym projekty finansowane lub współfinansowane poza środkami własnymi Spółki. Po dniu bilansowym Spółka zawarła umowę z Vivid Games S.A. dotyczącą produkcji oraz wspólnego wydania gry „Real Boxing VR: Road to Riyadh”, co może pozytywnie wpłynąć na dywersyfikację źródeł przychodów oraz ograniczyć ryzyko finansowania projektu po stronie Carbon Studio.

Zarząd ocenia, że pomimo poniesionej straty netto oraz ograniczonego poziomu przychodów w 2025 roku, Spółka zachowała zdolność do kontynuowania działalności, realizowała kluczowe projekty rozwojowe oraz podejmowała działania mające na celu poprawę efektywności operacyjnej. Perspektywy rozwoju Carbon Studio w najbliższym roku obrotowym będą zależały przede wszystkim od terminowej realizacji projektów, pozyskiwania i rozliczania kolejnych kamieni milowych, skuteczności komercjalizacji produktów oraz dalszego rozwoju rynku VR/XR.

#### **6.1.13. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

W roku obrotowym 2025 Carbon Studio S.A. realizowała szereg działań i projektów, które miały istotny wpływ na działalność operacyjną, sytuację finansową oraz perspektywy rozwoju Spółki. Rok ten był okresem koncentracji na pracach produkcyjnych, badawczo-rozwojowych oraz przygotowywaniu projektów do kolejnych etapów komercjalizacji. Jednocześnie Spółka prowadziła działania zmierzające do wzmocnienia pozycji na rynku VR/XR, dywersyfikacji źródeł przychodów oraz ograniczania ryzyka finansowania nowych przedsięwzięć.

Jednym z istotnych zdarzeń w 2025 roku była emisja akcji zwykłych na okaziciela serii G. W dniach 24 i 25 czerwca 2025 roku Zarząd Spółki zawarł umowy objęcia 165.000 akcji serii G, wyemitowanych w ramach podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Akcje zostały objęte w całości i opłacone wkładami pieniężnymi. W dniu 6 sierpnia 2025 roku właściwy sąd rejestrowy wydał postanowienie o rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego, w wyniku czego kapitał zakładowy Spółki wynosi 211.355,00 zł. Zdarzenie to miało znaczenie dla struktury kapitałowej Spółki oraz wspierało finansowanie bieżącej działalności.

W 2025 roku Spółka kontynuowała realizację strategicznego projektu o nazwie kodowej „Hermes”, prowadzonego we współpracy z Meta Platforms Technologies LLC. Projekt ten pozostaje jednym z kluczowych przedsięwzięć Carbon Studio w segmencie gier VR. W kolejnych kwartałach Spółka realizowała prace produkcyjne, rozwijała mechaniki rozgrywki oraz przygotowywała projekt do kolejnych etapów jakościowych. Osiąganie kolejnych etapów produkcyjnych ma istotne znaczenie dla przyszłych przychodów Spółki, w tym przychodów z rozliczania kamieni milowych zgodnie z harmonogramem współpracy.

Istotnym wydarzeniem było również udostępnienie gry The Wizards w bibliotece subskrypcyjnej Meta Horizon+ dla użytkowników gogli Meta Quest. Obecność tytułu w programie subskrypcyjnym Meta zwiększyła jego widoczność w ekosystemie Meta, umożliwiła dotarcie do szerszego grona odbiorców oraz wspierała budowanie społeczności wokół marki Carbon Studio. Z perspektywy Spółki wydarzenie to miało znaczenie zarówno wizerunkowe, jak i potencjalnie sprzedażowe, ponieważ zwiększona rozpoznawalność tytułu może wpływać na zainteresowanie marką i przyszłymi produkcjami Spółki.

W roku obrotowym Spółka kontynuowała działania promocyjne dotyczące dotychczasowego portfolio produktowego. Promocjami objęte były m.in. tytuły The Wizards, Crimen - Mercenary Tales, Hunt Together oraz Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall, dostępne na platformach Meta Quest, Steam oraz PlayStation Store. Działania te miały na celu utrzymanie monetyzacji katalogu, wydłużenie cyklu życia produktów oraz zwiększenie ich ekspozycji w kanałach dystrybucji. Mimo pozytywnego wpływu promocyjnego na rozpoznawalność produktów, działania te nie zrekompensowały w pełni braku nowych premier w 2025 roku.

W czwartym kwartale 2025 roku Spółka zawarła z Vivid Games S.A. wstępne porozumienie dotyczące potencjalnej współpracy przy przygotowaniu gry „Real Boxing VR: Road to Riyadh”. W następstwie tego porozumienia przeprowadzono weryfikację techniczną projektu oraz kontynuowano rozmowy dotyczące ostatecznych warunków współpracy. Zdarzenie to było istotne, ponieważ wpisywało się w strategię rozszerzania portfolio projektów VR oraz dywersyfikowania źródeł przychodów poprzez współpracę z podmiotami zewnętrznymi.

Po dniu bilansowym, w dniu 17 lutego 2026 roku, Carbon Studio S.A. zawarła z Vivid Games S.A. umowę dotyczącą produkcji oraz wspólnego wydania gry „Real Boxing VR: Road to Riyadh”. Na podstawie zawartej umowy Spółka odpowiada za produkcję gry, która ma zostać w całości sfinansowana przez wydawcę. Łączne wynagrodzenie Carbon Studio S.A. z tytułu realizacji prac produkcyjnych wyniesie 1,8 mln zł netto i będzie płatne w pięciu ratach, zgodnie z harmonogramem określonym w umowie. Projekt poszerza portfolio Spółki o tytuł oparty na rozpoznawalnej marce oraz stanowi element działań Zarządu zmierzających do dywersyfikacji źródeł przychodów. Zgodnie z przyjętym harmonogramem gra ma trafić do dystrybucji w kanałach dedykowanych grom VR w pierwszej połowie 2027 roku.

Zawarcie umowy z Vivid Games S.A. może mieć pozytywny wpływ na sytuację finansową i wynik finansowy Carbon Studio S.A. w kolejnych okresach sprawozdawczych, w szczególności poprzez zapewnienie przychodów z realizacji prac produkcyjnych oraz ograniczenie ryzyka finansowania projektu po stronie Spółki. Zdarzenie to nie wpływa jednak na dane finansowe wykazane w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2025, ponieważ miało miejsce po dniu bilansowym.

Po dniu bilansowym Spółka kontynuowała również działania związane z rozwojem autorskich kompetencji technologicznych w obszarze VR/XR. W dniu 16 marca 2026 roku Emitent udostępnił bezpłatnie na platformie Meta Quest Store wersję demonstracyjną projektu VR wykorzystującego mechaniki oparte o śledzenie wzroku, tzw. eye-tracking. Udostępnienie wersji demonstracyjnej miało na celu pozyskanie informacji zwrotnej od użytkowników, walidację przyjętych założeń projektowych oraz prezentację kompetencji Spółki w zakresie innowacyjnych rozwiązań interakcji w środowisku wirtualnej rzeczywistości. Zdarzenie to ma przede wszystkim charakter rozwojowy i wizerunkowy oraz może wspierać przyszłe działania komercyjne Spółki, nie wpływając jednocześnie na dane finansowe wykazane w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2025.

Ponadto, po zakończeniu roku obrotowego, Spółka zawarła z Instytutem Przemysłów Kreatywnych umowę o dofinansowanie projektu w ramach naboru Program Wsparcia Gier Wideo 2026. Przedmiotem projektu jest przygotowanie prototypu gry o kodowej nazwie „Wild Roads”, a przyznana kwota dofinansowania wynosi 160.598,00 zł. Pozyskanie dofinansowania wpisuje się w strategię rozwoju portfolio projektów Carbon Studio S.A., wspiera dalsze prace koncepcyjno-prototypowe oraz wzmacnia kompetencje produkcyjne Spółki. Wpływ tego zdarzenia na sytuację finansową oraz wynik finansowy Spółki będzie rozpoznawany w kolejnych okresach sprawozdawczych, zgodnie z zasadami rachunkowości oraz warunkami realizacji umowy o dofinansowanie.

W ocenie Zarządu opisane powyżej zdarzenia, które wystąpiły po dniu bilansowym, nie powodują konieczności dokonania korekt w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2025. Mogą one natomiast pozytywnie wpływać na perspektywy działalności Spółki w kolejnych okresach, w szczególności poprzez rozwój portfela projektów, pozyskanie finansowania zewnętrznego, prezentację kompetencji technologicznych Spółki oraz dywersyfikację źródeł przyszłych przychodów.

### **Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

W 2025 roku Carbon Studio S.A. prowadziła działania badawczo-rozwojowe w ramach projektu pn. „MAGOS [Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System] - zautomatyzowane narzędzie do optymalizacji kolekcji graficznych w grach VR”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki, działanie Ścieżka SMART. Projekt realizowany jest na podstawie umowy o dofinansowanie nr FENG.01.01-IP.02-4304/23, zawartej z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w dniu 30 grudnia 2024 roku.

Zgodnie z zawartą umową kwota dofinansowania projektu wynosi 4 117 518,75 zł, natomiast całkowity koszt jego realizacji wynosi 5 642 201,25 zł. W 2025 roku Spółka formalnie rozpoczęła realizację projektu, a także podpisała aneks do umowy o dofinansowanie dostosowujący harmonogram prac do aktualnych uwarunkowań organizacyjnych i operacyjnych.

Projekt MAGOS stanowi istotny element działalności badawczo-rozwojowej Spółki oraz jej długoterminowej strategii rozwoju technologicznego. Celem projektu jest opracowanie zautomatyzowanego systemu wspierającego optymalizację zasobów graficznych wykorzystywanych w produkcji gier VR w tym z zastosowaniem rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji. Realizacja projektu ma na celu zwiększenie efektywności procesów produkcyjnych, skrócenie czasu prac optymalizacyjnych oraz rozwój kompetencji technologicznych Spółki w obszarze narzędzi wspierających tworzenie produktów immersyjnych.

W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała prace badawczo-innowacyjne zgodnie z założeniami projektu oraz harmonogramem wynikającym z umowy o dofinansowanie. Działania te obejmowały rozwój koncepcji technologicznej, analizę potencjalnych zastosowań systemu oraz prace ukierunkowane na jego wykorzystanie w procesach produkcyjnych związanych z grami VR. Projekt wpisuje się w strategię Carbon Studio S.A. opartą na innowacyjności, automatyzacji oraz budowaniu przewagi konkurencyjnej w segmencie rozwiązań dla wirtualnej rzeczywistości.

Równoległe Spółka analizowała możliwości dalszego rozwoju technologii oraz potencjalnego pozyskania dodatkowych źródeł finansowania, które mogłyby wesprzeć realizację kolejnych przedsięwzięć badawczo-rozwojowych zarówno w obszarze gier VR jak również projektów wykorzystujących rozwiązania symulacyjne i automatyzujące procesy w środowiskach wirtualnych.

#### **6.1.14. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony**

Prowadzona przez Carbon Studio S.A. działalność wiąże się z występowaniem ryzyk typowych dla podmiotów funkcjonujących w branży produkcji i wydawnictwa gier komputerowych, w szczególności w segmencie VR/XR. Ryzyka te obejmują zarówno czynniki zewnętrzne, związane z otoczeniem rynkowym, prawnym, technologicznym i makroekonomicznym, jak również czynniki wewnętrzne, dotyczące realizacji projektów, finansowania działalności, zasobów ludzkich oraz organizacji procesów produkcyjnych.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje wskazane poniżej obszary ryzyka i podejmuje działania mające na celu ograniczanie ich potencjalnego negatywnego wpływu na działalność, sytuację majątkową, finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

##### **6.1.14.1. Ryzyko związane ze zmianą przepisów prawa**

Emitent prowadzi działalność w otoczeniu prawnym charakteryzującym się częstymi zmianami przepisów oraz niejednorodną praktyką ich stosowania. Dotyczy to w szczególności przepisów prawa podatkowego, prawa pracy, ubezpieczeń społecznych, prawa handlowego, przepisów regulujących obrót instrumentami finansowymi oraz obowiązków informacyjnych spółek publicznych. Zmiany przepisów lub ich odmienna interpretacja przez organy administracji, organy podatkowe lub sądy mogą skutkować dodatkowymi obciążeniami finansowymi, koniecznością dostosowania procedur wewnętrznych, korektą rozliczeń, sankcjami lub wzrostem kosztów obsługi prawnej i administracyjnej. Ryzyko to może wpływać na przewidywalność prowadzenia działalności gospodarczej, a w konsekwencji na sytuację finansową i wyniki Spółki.

##### **6.1.14.2. Ryzyko kursowe**

Emitent osiąga istotną część przychodów w walutach obcych, w szczególności za pośrednictwem zagranicznych platform dystrybucji cyfrowej. Jednocześnie znaczna część kosztów działalności ponoszona jest w złotych polskich. W związku z tym Spółka jest narażona na ryzyko zmian kursów walutowych, w szczególności kursu USD i EUR względem PLN. Umocnienie złotego względem walut, w których generowane są przychody, może obniżyć wartość przychodów po przeliczeniu na PLN i negatywnie wpłynąć na rentowność działalności. Z kolei osłabienie złotego może pozytywnie oddziaływać na wartość przychodów wyrażonych w PLN, jednak zwiększa zmienność i utrudnia planowanie budżetowe. Spółka nie stosuje obecnie zaawansowanych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

#### **6.1.14.3. Ryzyko związane z rozwojem rynku VR/XR**

Rozwój Emitenta jest w istotnym stopniu powiązany z popularyzacją technologii wirtualnej, rozszerzonej i mieszanej rzeczywistości. Pomimo rosnącego znaczenia technologii VR/XR, rynek ten pozostaje mniejszy i mniej dojrzały niż rynek tradycyjnych platform gamingowych, takich jak komputery osobiste, konsole czy urządzenia mobilne.

Istnieje ryzyko, że tempo wzrostu liczby użytkowników urządzeń VR/XR będzie niższe od oczekiwań, co może ograniczyć potencjał sprzedażowy projektów Spółki. Dodatkowo zmiany preferencji konsumentów, rozwój alternatywnych technologii lub przesunięcie zainteresowania rynku w kierunku innych form interaktywnej rozrywki mogą wpłynąć na konieczność dostosowania strategii produkcyjnej i wydawniczej Emitenta.

#### **6.1.14.4. Ryzyko związane ze zmianami technologicznymi i standardami platform VR/XR**

Sektor VR/XR charakteryzuje się dużą zmiennością technologiczną oraz brakiem w pełni jednolitych standardów sprzętowych i programistycznych. Poszczególni producenci urządzeń i platform dystrybucyjnych stosują własne rozwiązania techniczne, wymagania certyfikacyjne oraz standardy jakościowe.

Zmiany technologiczne mogą wymagać od Emitenta dodatkowych nakładów na dostosowanie produktów do nowych urządzeń, systemów operacyjnych, kontrolerów, mechanik interakcji lub wymagań wydajnościowych. Istnieje ryzyko, że część nakładów poniesionych na określone technologie lub platformy nie zwróci się w zakładanym terminie. Spółka ogranicza to ryzyko poprzez wykorzystywanie powszechnie stosowanych silników i narzędzi produkcyjnych, umożliwiających tworzenie projektów wieloplatformowych.

#### **6.1.14.5. Ryzyko związane z konkurencją**

Rynek gier komputerowych, w tym segment VR/XR, charakteryzuje się wysoką konkurencyjnością. Emitent konkuruje zarówno z niezależnymi studiami deweloperskimi, jak również z dużymi podmiotami dysponującymi znaczącymi budżetami produkcyjnymi, marketingowymi i technologicznymi. Wzrost konkurencji może powodować konieczność zwiększenia nakładów na marketing, rozwój technologiczny, jakość produkcji oraz wsparcie posprzedażowe. Może również wpływać na presję cenową oraz utrudniać pozyskiwanie uwagi graczy, partnerów biznesowych i platform dystrybucyjnych. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez rozwój specjalistycznych kompetencji w obszarze VR/XR, budowanie rozpoznawalności marki oraz koncentrację na jakości i innowacyjności produktów.

#### **6.1.14.6. Ryzyko finansowe, w tym kredytowe i płynności**

W związku z prowadzoną działalnością operacyjną oraz inwestycyjną Spółka jest narażona na ryzyka finansowe związane w szczególności z należnościami, zobowiązaniami, środkami pieniężnymi oraz terminowością przepływów pieniężnych.

Ryzyko kredytowe dotyczy możliwości niewywiązania się kontrahentów Spółki z zobowiązań finansowych wobec Emitenta. Spółka ogranicza to ryzyko poprzez bieżącą analizę wiarygodności kontrahentów, współpracę z podmiotami o ustalonej pozycji rynkowej oraz monitorowanie terminowości płatności.

Ryzyko utraty płynności finansowej może wynikać w szczególności z opóźnień w płatnościach od kontrahentów, przesunięć harmonogramów produkcyjnych, niższych od zakładanych przychodów ze

sprzedaży gier, wzrostu kosztów działalności lub konieczności poniesienia dodatkowych nakładów na realizowane projekty. Spółka ogranicza to ryzyko poprzez bieżące monitorowanie sald środków pieniężnych, analizę prognoz przepływów finansowych oraz dostosowywanie poziomu kosztów do aktualnych możliwości finansowych.

Spółka nie prowadzi działalności spekulacyjnej na rynkach finansowych i nie posiada istotnych instrumentów finansowych o charakterze rynkowym, takich jak akcje, obligacje czy instrumenty pochodne. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń w rozumieniu ustawy o rachunkowości i nie zawiera transakcji zabezpieczających przyszłe przepływy pieniężne w ramach instrumentów pochodnych.

#### **6.1.14.7. Ryzyko niezrealizowania strategii rozwoju Spółki**

Realizacja strategii rozwoju Emitenta zależy od zdolności Spółki do właściwej oceny trendów rynkowych, technologicznych i konsumenckich, skutecznego planowania projektów oraz pozyskiwania finansowania i partnerów biznesowych. Strategia rozwoju opiera się na założeniach, które mogą nie zostać zrealizowane w przypadku zmian otoczenia rynkowego, technologicznego lub finansowego. Nietrafne decyzje dotyczące kierunków rozwoju, wyboru projektów, modeli biznesowych lub partnerstw mogą skutkować nieosiągnięciem zakładanych celów, obniżeniem przychodów, pogorszeniem rentowności lub osłabieniem pozycji konkurencyjnej Spółki. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez bieżącą analizę rynku, elastyczne podejście do realizacji projektów oraz dywersyfikację źródeł przychodów.

#### **6.1.14.8. Ryzyko kadrowe**

Działalność Emitenta opiera się na wiedzy, doświadczeniu i kompetencjach kluczowych członków zespołu, w tym kadry zarządzającej, producentów, programistów, grafików, projektantów gier oraz specjalistów odpowiedzialnych za technologię VR/XR. Utrata kluczowych osób może negatywnie wpłynąć na ciągłość realizowanych projektów, jakość produkcji, tempo prac oraz zdolność Spółki do realizacji strategii. Rynek pracy w branży gier i nowych technologii cechuje się wysoką konkurencją o wykwalifikowanych specjalistów. Ograniczona dostępność pracowników, presja płacowa oraz konkurencja ze strony większych studiów i międzynarodowych firm technologicznych mogą utrudniać rekrutację lub zwiększać koszty zatrudnienia. Emitent ogranicza to ryzyko m.in. poprzez rozwój kompetencji wewnętrznych, współpracę ze środowiskiem akademickim oraz korzystanie z elastycznych form współpracy.

#### **6.1.14.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem i rozliczaniem dotacji**

Emitent korzysta lub może korzystać ze środków publicznych, unijnych lub innych form finansowania zewnętrznego przeznaczonych na realizację projektów innowacyjnych, badawczo-rozwojowych lub produkcyjnych. Pozyskiwanie i rozliczanie tego typu finansowania wiąże się z koniecznością spełnienia określonych warunków formalnych, finansowych i merytorycznych. Istnieje ryzyko nieuzyskania dofinansowania, opóźnienia w wypłacie środków, zakwestionowania części kosztów, zmiany interpretacji zasad programu lub konieczności zwrotu całości lub części otrzymanych środków. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez bieżące monitorowanie warunków umów o dofinansowanie oraz staranne dokumentowanie ponoszonych kosztów.

#### **6.1.14.10. Ryzyko związane z koniecznością akceptacji gry przez producenta platformy zamkniętej**

Model działalności Emitenta zakłada dystrybucję gier m.in. za pośrednictwem platform zamkniętych, takich jak platformy producentów sprzętu VR, konsol lub sklepów cyfrowych. Udostępnienie gry na tego typu platformach wymaga spełnienia określonych wymagań technicznych, jakościowych i formalnych oraz przejścia procedur zatwierdzających. Istnieje ryzyko, że gra nie uzyska akceptacji platformy w zakładanym terminie lub będzie wymagała dodatkowych prac dostosowawczych. Może to skutkować opóźnieniem premiery, wzrostem kosztów produkcji, przesunięciem przychodów na kolejne okresy lub ograniczeniem możliwości monetyzacji danego projektu. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez uwzględnianie wymagań platform już na etapie produkcji oraz prowadzenie testów jakościowych.

#### **6.1.14.11. Ryzyko związane z możliwym opóźnieniem w przygotowaniu gier**

Proces produkcji gier komputerowych, w szczególności projektów VR/XR, jest złożony i obejmuje wiele etapów, takich jak projektowanie koncepcji, prototypowanie, programowanie, tworzenie grafiki i animacji, implementacja mechanik interakcji, testowanie, optymalizacja oraz certyfikacja na platformach dystrybucyjnych.

Opóźnienia na jednym z etapów produkcji mogą wpływać na cały harmonogram projektu. Przyczyną opóźnień mogą być m.in. problemy techniczne, zmiany zakresu projektu, rotacja pracowników, konieczność dostosowania gry do wymagań platform, przedłużające się testy lub zmiany oczekiwań partnerów biznesowych. Opóźnienia mogą negatywnie wpływać na wyniki finansowe Spółki, harmonogram rozpoznawania przychodów oraz reputację Emitenta.

#### **6.1.14.12. Ryzyko awarii systemów informatycznych, cyberataków i utraty danych**

Emitent prowadzi działalność w oparciu o systemy informatyczne, narzędzia programistyczne, repozytoria kodu, środowiska produkcyjne oraz infrastrukturę do przechowywania i wymiany danych projektowych. W związku z tym Spółka jest narażona na ryzyko awarii systemów, błędów oprogramowania, utraty danych, nieuprawnionego dostępu, ataków hakerskich lub innych incydentów cyberbezpieczeństwa. Wystąpienie tego typu zdarzeń może skutkować przerwami w działalności, opóźnieniem realizacji projektów, utratą danych produkcyjnych, koniecznością odtworzenia prac lub poniesieniem dodatkowych kosztów zabezpieczeń i napraw. Spółka ogranicza to ryzyko poprzez stosowanie procedur bezpieczeństwa, kopii zapasowych oraz bieżące monitorowanie wykorzystywanej infrastruktury.

#### **6.1.14.13. Ryzyko związane z ochroną własności intelektualnej**

Produkty Emitenta, w tym gry, kod źródłowy, grafika, modele 3D, animacje, muzyka, scenariusze, koncepcje i inne elementy twórcze, są chronione prawem autorskim oraz innymi przepisami dotyczącymi własności intelektualnej. Ze względu na globalny charakter rynku gier istnieje ryzyko nieuprawnionego kopiowania, rozpowszechniania lub wykorzystywania elementów twórczości Spółki przez podmioty trzecie. Egzekwowanie praw autorskich, szczególnie w innych jurysdykcjach, może być kosztowne, czasochłonne i nie zawsze skuteczne. Naruszenia praw własności intelektualnej mogą prowadzić do utraty części przychodów, osłabienia pozycji rynkowej lub pogorszenia reputacji Spółki.

#### **6.1.14.14. Ryzyko przygotowania gry niespełniającej oczekiwań graczy**

Sukces komercyjny gry zależy w dużym stopniu od oceny użytkowników, recenzentów, społeczności graczy oraz jakości doświadczenia oferowanego przez produkt. Oczekiwania graczy wobec jakości, innowacyjności, stabilności technicznej, oprawy audiowizualnej oraz mechanik rozgrywki są wysokie i zmienne. Istnieje ryzyko, że pomimo przeprowadzonych analiz, testów i działań marketingowych dana gra nie spełni oczekiwań odbiorców, co może skutkować niższą sprzedażą, negatywnymi recenzjami, mniejszą widocznością na platformach dystrybucyjnych oraz pogorszeniem reputacji Emitenta. Spółka ogranicza to ryzyko poprzez prowadzenie testów jakościowych, analizę opinii użytkowników, monitorowanie trendów rynkowych oraz rozwój kompetencji produkcyjnych.

#### **6.1.14.15. Ryzyko związane z uzależnieniem od zewnętrznych platform dystrybucyjnych**

Emitent dystrybuje swoje produkty głównie za pośrednictwem zewnętrznych platform cyfrowych. Platformy te określają zasady publikacji, promocji, rozliczeń, widoczności produktów, polityki cenowej, prowizji oraz wymagań technicznych. Zmiana zasad funkcjonowania platform, wysokości prowizji, algorytmów widoczności, warunków promocji lub wymagań technicznych może mieć wpływ na sprzedaż produktów Spółki oraz poziom osiągniętych marż. Emitent ma ograniczony wpływ na decyzje właścicieli platform dystrybucyjnych. Ryzyko to jest ograniczane poprzez dywersyfikację kanałów sprzedaży oraz dostosowywanie produktów do kilku platform jednocześnie, tam gdzie jest to ekonomicznie uzasadnione.

#### **6.1.14.16. Ryzyko związane z niestabilną sytuacją geopolityczną, w tym konfliktem zbrojnym na Bliskim Wschodzie**

Niestabilna sytuacja geopolityczna, w tym konflikty zbrojne na Bliskim Wschodzie, może wpływać na globalne warunki prowadzenia działalności gospodarczej, w szczególności poprzez zwiększoną zmienność rynków finansowych, wahania kursów walut, wzrost kosztów finansowania, zakłócenia w łańcuchach dostaw, zmiany cen energii oraz pogorszenie nastrojów konsumenckich i inwestycyjnych. Ze względu na cyfrowy charakter działalności Carbon Studio S.A. oraz brak bezpośredniej ekspozycji operacyjnej na region Bliskiego Wschodu, Spółka nie identyfikuje obecnie istotnego bezpośredniego wpływu wskazanego ryzyka na swoją działalność operacyjną, sytuację majątkową, finansową ani wynik finansowy. Ryzyko to może jednak oddziaływać pośrednio na otoczenie makroekonomiczne, w szczególności poprzez wpływ na kursy walut, koszty usług, inflację oraz ogólną sytuację gospodarczą. Emitent monitoruje sytuację geopolityczną oraz jej potencjalny wpływ na działalność Spółki.

#### **6.1.15. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wierzytelności emitenta lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2025 roku.

#### **6.1.16. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.**

Produkty tworzone przez Spółkę to gry wysokiej jakości tworzone z myślą o wykorzystaniu na platformach wirtualnej rzeczywistości (VR). Głównymi produktami Spółki są gry VR:

Gra	Platformy sprzętowe	Data premiery
Alice VR	Oculus Rift, HTC Vive, OSVR	27 października 2016
The Wizards	Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	28 lipca 2017 (Early access) 8 marca 2018 (Full release)
The Wizards - Trials of Meliora	Oculus GO, Samsung Gear VR	5 lipca 2018
The Wizards - Enhanced Edition	Playstation VR	14 marca 2019
The Wizards - Quest Edition	Meta Quest 2, Meta Quest 3S, Meta Quest 3, Meta Quest Pro,	6 czerwca 2019
Dreamo - Puzzle Adventure	PC	20 lutego 2020
The Wizards - Dark Times	Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Mixed Reality	4 czerwca 2020
Holy Chick!	Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	30 marca 2021
The Wizards - Dark Times	Meta Quest 2, Meta Quest 3S, Meta Quest 3, Meta Quest Pro,	6 maja 2021
Lust for Darkness VR	Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	26 października 2021
Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	17 listopada 2021
Lust for Darkness VR: M edition	Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	18 listopada 2021
Crimen - Mercenary Tales	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Meta Quest 3S, Meta Quest Pro, PICO, Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	25 maja 2023
Mindset - Quest Edition	Meta Quest 3, Meta Quest Pro, Meta Quest 2, Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Meta Quest 3S	29 czerwca 2023
Crimen - Mercenary Tales	yVR2	24 listopada 2023
The Wizards - Dark Times "Brotherhood"	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Meta Quest 3S, Meta Quest Pro, Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	28 listopada 2023
Hunt Together	Meta Quest 3, Meta Quest 3S, Meta Quest Pro, Meta Quest 2, Oculus Rift, Oculus Rift S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	25 stycznia 2024
The Wizards - Dark Times "Brotherhood"	PlayStation VR2	22 lutego 2024
Crimen - Mercenary Tales	PlayStation VR2	13 września 2024

Carbon Studio S.A. prowadzi działalność w obszarze produkcji i wydawania gier komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem technologii wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości. Spółka odpowiada za cały proces produkcyjny tworzonych tytułów — od opracowania koncepcji, przez projektowanie rozgrywki, produkcję, testowanie i optymalizację, aż po finalne wprowadzenie produktu na rynek. W zależności od modelu wydawniczego Spółka samodzielnie prowadzi działania promocyjne albo współpracuje z zewnętrznym wydawcą, wspierając strategię marketingową partnera. Carbon

Studio S.A. posiada doświadczenie zarówno w samodzielnym wydawaniu gier, jak również w realizacji projektów we współpracy z wydawcami i właścicielami rozpoznawalnych marek.

Istotnym elementem działalności Spółki jest rozwój kompetencji w zakresie produkcji gier VR/XR, optymalizacji projektów wieloplatformowych oraz tworzenia immersyjnych mechanik interakcji. Spółka wykorzystuje m.in. silnik Unreal Engine, co umożliwia realizację projektów na najważniejsze platformy VR, w tym Meta Quest, SteamVR, PlayStation VR2 oraz inne urządzenia wspierające technologię wirtualnej rzeczywistości.

### Alice VR



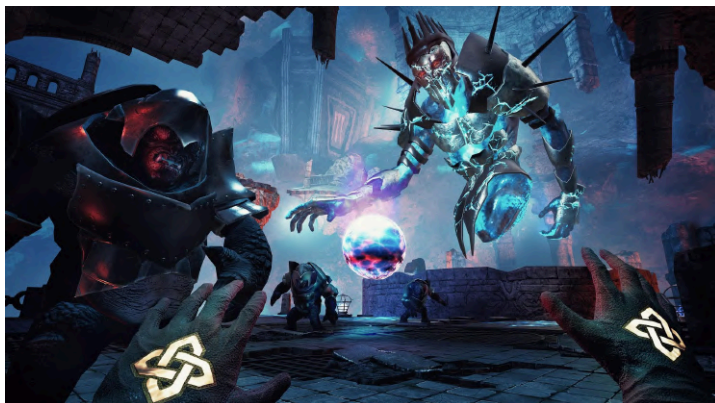
Alice VR to eksploracyjna gra science-fiction, luźno inspirowana Alicją w Krainie Czarów Lewisa Carrolla. Tytuł został zaprojektowany z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości i jest dostępny na platformach HTC Vive, Oculus Rift, OSVR, a także w wersji na PC bez zestawu VR.

Gracz wciela się w postać budzącą się ze snu kriogenicznego w wyniku awarii statku kosmicznego. Aby przetrwać, musi awaryjnie wylądować na obcej planecie i odnaleźć lub zdobyć paliwo, niezbędne do

dalszej podróży. Wkrótce jednak okazuje się, że wszyscy mieszkańcy planety zniknęli w tajemniczych okolicznościach, a główny cel gry komplikuje się, nabierając nowego wymiaru. Gra oferuje około sześciogodzinną kampanię fabularną, opartą na eksploracji, zagadkach logicznych i decyzjach gracza, które wpływają na przebieg historii i odkrycie tajemnic planety. Zagadki zostały zaprojektowane specjalnie z myślą o immersyjnych doświadczeniach w VR, wykorzystując mechaniki zmiennej grawitacji, zmiany rozmiaru gracza oraz interakcji z otoczeniem.

Alice VR została wydana 27 października 2016 roku we współpracy z wydawcą Klabater i jest dostępna na platformach Steam, Meta Store oraz GOG.

### The Wizards - Enhanced Edition



The Wizards – Enhanced Edition to przygodowa gra akcji VR osadzona w świecie fantasy. Gracz wciela się w ucznia czarodzieja, który za pomocą gestów rąk rzuca zaklęcia i walczy z przeciwnikami zagrażającymi królestwu Meliora. Tytuł wyróżnia się intuicyjnym systemem rzucania czarów, opartym na ruchach wykonywanych kontrolerami VR, bez konieczności korzystania z tradycyjnych menu i kombinacji przycisków. Gra

oferuje kampanię fabularną dla jednego gracza, tryb areny oraz dodatkowe warianty rozgrywki przygotowane z myślą o użytkownikach VR. Produkcja została wydana na najważniejszych platformach VR, w tym Steam, Meta Store, VIVEPORT oraz PlayStation Store, a także w wersji pudełkowej na PlayStation VR.

The Wizards – Enhanced Edition pozostaje jednym z kluczowych tytułów w historii Spółki i stanowił podstawę do dalszego rozwoju uniwersum Meliora.

### The Wizards - Trials of Meliora



The Wizards – Trials of Meliora to poboczna odłoga serii The Wizards, przygotowana z myślą o goglach Oculus Go oraz Samsung Gear VR. Gra wykorzystuje rozpoznawalną mechanikę rzucania czarów za pomocą gestów i przenosi graczy do świata fantasy znanego z głównej serii.

Tytuł oferuje magiczne pojedynki w kilku zróżnicowanych lokalizacjach, tryb wyzwań oraz walkę z kolejnymi falami

przeciwników. Produkcja została zaprojektowana jako przystępne doświadczenie VR dla urządzeń standalone, niezależnych od komputerów i konsol.

### Dreamo - Puzzle Adventure



DREAMO – Puzzle Adventure to przygodowa gra logiczna, w której gracz eksploruje surrealistyczny świat snu i rozwiązuje trójwymiarowe łamigłówki w formie interaktywnych kostek. Fabuła gry opiera się na motywach pamięci, symboliki, moralności oraz konsekwencji podejmowanych decyzji.

Gracz odkrywa wspomnienia bohatera, który po tragicznym wypadku znalazł się w śpiączce. Kolejne artefakty odblokowują fragmenty

historii i prowadzą do poznania przyczyn wydarzeń poprzedzających stan, w jakim znalazła się główna postać. Produkcja stanowi przykład wykorzystania kompetencji Spółki w zakresie tworzenia gier logicznych i narracyjnych.

### Holy Chick!



Holy Chick! to gra VR oparta na formule escape room, przygotowana przez studio Iron VR S.A., które w 2024 roku zostało połączone z Carbon Studio S.A. Produkcja łączy humorystyczną stylistykę z rozgrywką polegającą na rozwiązywaniu zagadek i ucieczce przed przeciwnikami.

Gra została wydana 30 marca 2021 roku na platformie Steam i obsługuje wybrane gogle VR, w tym urządzenia Meta, HTC oraz Valve Index.

### The Wizards - Dark Times



**The Wizards - Dark Times** to kontynuacja *The Wizards - Enhanced Edition*, rozwijająca uniwersum *Meliora* oraz mechaniki walki opartej na gestach. Akcja gry rozgrywa się dekadę po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części. Gracze ponownie trafiają do świata fantasy, w którym muszą opanować żywioły i stawić czoła nowemu zagrożeniu.

Produkcja została zaprojektowana z myślą o pełnym wykorzystaniu możliwości technologii VR. W stosunku do poprzedniej części wprowadzono bardziej rozbudowane interakcje z otoczeniem, ulepszoną mechanikę rzucania zaklęć oraz większy nacisk na immersję. Wersja PC VR gry ukazała się 6 czerwca 2020 roku na platformach Steam, Meta Store oraz VIVEPORT. W dniu 6 maja 2021 roku gra została wydana również w wersji na gogle Meta Quest.

### Lust for Darkness VR



**Lust for Darkness VR** to psychologiczny horror z elementami eksploracji i rozwiązywania zagadek, opracowany przez Iron VR S.A. we współpracy z Movie Games S.A. Produkcja została wydana 18 listopada 2021 roku i jest dostępna w wersji VR na platformach Steam oraz VIVEPORT. Gra opowiada historię Jonathana Moona, który otrzymuje list od zaginionej żony i trafia do tajemniczej rezydencji Yelvertonów. W trakcie

rozgrywki odkrywa niepokojący wymiar *Lusst'ghaa* oraz sekrety związane z okultystycznymi rytuałami. Tytuł łączy elementy horroru, eksploracji, skradanki i narracyjnej przygody. W odpowiedzi na wymagania części platform oraz oczekiwania szerszej grupy odbiorców przygotowano również wersję *Lust for Darkness VR: M Edition*, zawierającą zmodyfikowaną zawartość.

### Warhammer - Age of Sigmar - Tempestfall



**Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall** to przygodowa gra akcji VR osadzona w licencjonowanym uniwersum *Warhammer Age of Sigmar*. Produkcja przenosi graczy do Krain Śmiertelników, gdzie wcielają się w Lorda-Arcanum Castora Stormscryera, dowódcę oddziału *Stormcast Eternals*. Gra łączy walkę wręcz, rzucanie zaklęć za pomocą gestów oraz eksplorację

zróżnicowanych lokacji fantasy. Doświadczenia zdobyte przez Spółkę przy serii The Wizards zostały wykorzystane przy projektowaniu systemu walki i interakcji w VR. Tytuł został wydany na platformy PC VR oraz Meta Quest.

### Crimen - Mercenary Tales



Crimen – Mercenary Tales to gra VR stworzona z myślą o goglach standalone, w której gracz wciela się w najemnika przemierzającego osiem stylizowanych scenariuszy przygodowych. Produkcja łączy dynamiczną walkę bronią białą, humorystyczną narrację oraz komiksową oprawę graficzną inspirowaną XVII-wieczną Europą.

Tytuł został wydany na platformie Meta Quest, a następnie rozwijany na kolejne platformy. W dniu 13 września 2024 roku gra miała premierę na PlayStation VR2 w regionach SIEE oraz SIEA. Była to pierwsza gra, przy której Emitent pełnił jednocześnie rolę dewelopera i wydawcy na platformie PS VR2.

Wersja na PS VR2 oraz PC VR została wzbogacona o szereg usprawnień technicznych i graficznych, w tym dynamiczne oświetlenie, tekstury 4K, poprawione efekty na broniach oraz rozbudowane modele 3D. Równoległe gra otrzymała aktualizacje na dotychczasowych platformach, obejmujące m.in. optymalizację, poprawki balansu walki, ulepszenia graficzne oraz tryb poprawiający jakość obrazu na goglach Meta Quest 3.

### The Wizards – Dark Times: Brotherhood



The Wizards - Dark Times: Brotherhood to istotne rozszerzenie i aktualizacja gry The Wizards - Dark Times, przygotowane we współpracy z globalnym wydawcą i deweloperem gier VR - Vertigo Games. Aktualizacja wprowadziła tryb kooperacji dla trzech graczy, odświeżoną kampanię dla jednego gracza, nowe zaklęcia, przeciwników oraz usprawnienia graficzne i mechaniczne.

W lutym 2024 roku gra zadebiutowała na platformie PlayStation VR2. Jednym z kluczowych usprawnień było wdrożenie funkcji cross-play, umożliwiającej wspólną rozgrywkę użytkownikom różnych platform VR, w tym PC VR, Meta Quest oraz PlayStation VR2.

Rozwój The Wizards – Dark Times: Brotherhood potwierdza kompetencje Spółki w zakresie utrzymywania i rozwijania istniejących produktów, wprowadzania nowych trybów rozgrywki oraz obsługi funkcji wieloplatformowych.

## Hunt Together



Hunt Together to sieciowa gra VR oferująca asymetryczną rozgrywkę typu Player vs Player. Gracze wcielają się w łowcę lub Ducha i rywalizują w mrocznych lokacjach, wykorzystując umiejętności postaci, elementy otoczenia oraz przedmioty dostępne w trakcie rozgrywki. Premiera gry na platformie Meta Quest odbyła się 25 stycznia 2024 roku. W dniu 8 lutego 2024 roku tytuł ukazał się również w

wersji PC VR na platformie Steam oraz w sklepie Meta Store w wersji na gogle Rift. Produkcja została wyposażona w funkcję cross-platform, umożliwiającą wspólną rozgrywkę użytkownikom różnych platform. W 2024 roku Spółka rozwijała grę poprzez aktualizacje obejmujące m.in. czat głosowy, poprawki mechaniczne, usprawnienia serwerowe, nowe mapy, balans rozgrywki oraz ulepszenia graficzne. Od 1 października 2024 roku do 31 marca 2025 roku gra była dostępna dla subskrybentów Meta Quest+, co zwiększyło jej widoczność w ekosystemie Meta oraz pozwoliło dotrzeć do szerszej grupy użytkowników gogli Meta Quest.

Poza własnymi tytułami Carbon Studio S.A. rozwija kompetencje w zakresie tworzenia produktów i aplikacji VR/XR na zamówienie. Spółka oferuje kompleksowe usługi projektowania i produkcji rozwiązań immersyjnych, obejmujące m.in. aplikacje VR, środowiska interaktywne, doświadczenia wykorzystywane w kampaniach marketingowych oraz projekty tworzone na potrzeby partnerów biznesowych.

Istotnym elementem rozwoju Spółki pozostaje także praca nad autorskimi rozwiązaniami interakcji dla platform VR/XR, w tym mechanikami wykorzystującymi śledzenie ruchu, gestów oraz nowe formy interakcji użytkownika z wirtualnym środowiskiem. Spółka kontynuuje działania zmierzające do zwiększania efektywności procesu produkcyjnego, automatyzacji wybranych etapów prac oraz rozwijania kompetencji zespołu w zakresie Unreal Engine 4 i Unreal Engine 5.

Carbon Studio S.A., wykorzystując doświadczenie zdobyte przy produkcji gier VR, współpracę z producentami sprzętu oraz znajomość globalnych platform dystrybucyjnych, rozwija działalność w kierunku projektów wieloplatformowych, usług produkcyjnych oraz innowacyjnych rozwiązań VR/XR. Dzięki temu Spółka wzmacnia swoją pozycję jako wyspecjalizowany podmiot działający na rynku immersyjnej rozrywki cyfrowej.

### **6.1.17. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji**

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Emitent nie posiadał jednostek podlegających konsolidacji.

#### **6.1.17.1. Informacje o istotnych transakcjach zawartych przez emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe, wraz z ich kwotami oraz informacjami określającymi charakter tych transakcji**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2025 roku.

**6.1.17.2. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych jednostkom powiązanim emitenta, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2025 roku.

**6.1.18. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności**

W dniu 17 lipca 2025 roku Spółka podpisała umowę pożyczki MSP na finansowanie bieżącej działalności o wartości 200.000,00 zł z PKO Bank Polski S.A. Zgodnie z postanowieniami umowy, kredyt będzie spłacany w ratach, począwszy od 28 sierpnia 2025 roku, a okres kredytowania trwa do dnia 28 czerwca 2028 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 3M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez umowne prawo potrącenia wierzytelności PKO BP S.A. z tytułu pożyczki z wierzytelnością posiadacza rachunku bankowego wobec PKO BP S.A., weksel własny in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis w kwocie 120.000,00 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu. Okres gwarancji obejmuje trwałość kredytowania, wydłużony o 3 miesiące, tj. do dnia 28 września 2028 roku. W pozostałym zakresie umowa kredytowa została zawarta na warunkach typowych dla tego rodzaju transakcji, zgodnych z powszechnie przyjętymi standardami.

**6.1.19. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez emitenta wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności**

W okresie objętym niniejszym raportem Carbon Studio S.A. przeprowadziła emisję akcji zwykłych na okaziciela serii G. Emisja została przeprowadzona w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, w trybie subskrypcji prywatnej.

Na podstawie uchwały Zarządu Spółki zaferowano 165.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cena emisyjna jednej akcji wyniosła 0,10 zł. Wszystkie akcje zostały objęte przez cztery osoby fizyczne na podstawie umów objęcia akcji zawartych ze Spółką w dniach 24 oraz 25 czerwca 2025 roku. Akcje zostały objęte i w całości opłacone wkładami pieniężnymi.

Łączne wpływy brutto z emisji akcji serii G wyniosły 16.500,00 zł. W dniu 6 sierpnia 2025 roku właściwy sąd rejestrowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności wpływy z emisji akcji serii G zasiliły środki własne Spółki i zostały przeznaczone na finansowanie bieżącej działalności operacyjnej Emitenta, w tym działalności związanej z realizacją i rozwojem projektów produkcyjnych. Ze względu na wartość emisji środki te nie były przeznaczone na odrębny, wyodrębniony cel inwestycyjny.

**6.1.20. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok**

Spółka nie publikowała prognoz na 2025 rok.

**6.1.21. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie**

Wyżej wskazane umowy nie wystąpiły w 2025 roku.

**6.1.22. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty**

Forma zatrudnienia	Liczba zatrudnionych	Liczba pełnych etatów
Umowa o pracę	11	7,01
Umowa - inne	15	—

Dane na dzień 31.12.2025 r.

**6.1.23. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta**

**6.1.23.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu**

Zarząd	Za okres	
	01.01.2025-31.12.2025	01.01.2024-31.12.2024
I Wynagrodzenie	162 000,00	383 498,16
II Premie	0,00	0,00
III Razem	162 000,00	383 498,16

**6.1.23.2. Wynagrodzenie Członków Rady Nadzorczej**

Rada Nadzorcza	Za okres	
	01.01.2025-31.12.2025	01.01.2024-31.12.2024
I Wynagrodzenie	9 973,81	9 747,49
II Premie	0,00	0,00
III Razem	9 973,81	9 747,49

### 6.1.23.3. Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Autoryzowany Doradca	Za okres	Za okres
	01.01.2025- 31.12.2025	01.01.2024- 31.12.2024
I Wynagrodzenie	24 000,00	30 000,00
II Razem	24 000,00	30 000,00

Podane wynagrodzenie nie uwzględnia podatku VAT.

### 6.1.24. Informacje o firmie audytorskiej

Badanie sprawozdania finansowego za rok 2025 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 25 marca 2025 r. zawartej pomiędzy Spółką Carbon Studio S.A., a KBRWP AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej (43-300) przy ulicy Adama Mickiewicza 37/4, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000952240, NIP: 6343006577, Regon: 521194200, kapitał zakładowy 5 000,00 zł. KBRWP AUDYT sp. z o.o. wpisana jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 4334.

Firma audytorska	Za okres	Za okres
	01.01.2025- 31.12.2025	01.01.2024- 31.12.2024
I Obowiązkowe badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	27 000,00	24 000,00
II Obowiązkowe badanie rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego	0,00	0,00
III Razem	27 000,00	24 000,00

Podane wynagrodzenie nie uwzględnia podatku VAT.

## 6.2. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego stanowi załącznik nr 1 do raportu rocznego Spółki za 2025 rok.

## 6.3. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Spółka, jako emitent akcji notowanych w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect, stosuje zasady ładu korporacyjnego określone w zbiorze „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024” w zakresie wskazanym w informacji o stanie stosowania zasad dobrych praktyk. Szczegółowa informacja o stosowanych i niestosowanych zasadach ładu korporacyjnego, wraz z wyjaśnieniami, została przedstawiona poniżej.

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wydodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	Informacje dostępne na stronie internetowej Spółki. Adres strony internetowej: <a href="http://www.carbonstudio.pl">www.carbonstudio.pl</a>

1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Spółka stosuje niniejszą zasadę, jednak na dzień publikacji niniejszego oświadczenia Spółka nie publikowała prognoz. W przypadku publikacji prognoz w przyszłości, Spółka opublikuje je na stronie internetowej. Dane finansowe zamieszczane są w raportach okresowych, dostępnych na stronie internetowej Spółki.
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	NIE	Na dzień sporządzenia niniejszej informacji Spółka nie stosuje przedmiotowej zasady. W ocenie Zarządu Spółki dotychczasowa polityka informacyjna prowadzona za pomocą strony internetowej Spółki zapewnia akcjonariuszom efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji Spółki. Zdaniem Zarządu Spółki wszelkie istotne informacje są publikowane przez Spółkę w raportach bieżących i okresowych. W przypadku pojawienia się dużej ilości pytań od akcjonariuszy, takowa sekcja pojawi się na stronie internetowej w odpowiedniej zakładce.
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	

1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	Na stronie internetowej Spółki podane są dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych za komunikację z inwestorami.
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	
6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	

<p>12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązany podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.</p>	TAK	
<p>13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.</p>	TAK	
<p>14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	

#### 6.4. Oświadczenia

##### 6.4.1. Oświadczenie zarządu spółki Carbon Studio S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r.

Zarząd Carbon Studio S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. oraz dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, a dane zawarte w sprawozdaniu finansowym odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy. Zarząd oświadcza również, że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z prowadzoną działalnością.

Błażej Szaflik	Aleksander Caban	Karolina Koszuta-Caban
<b>Prezes Zarządu</b>	<b>Członek Zarządu</b>	<b>Członek Zarządu</b>

##### 6.4.2. Oświadczenie zarządu spółki Carbon Studio S.A. w sprawie Firmy audytorskiej.

Zarząd Carbon Studio S.A. oświadcza, iż Firma Audytorska, dokonująca badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r., została wybrana zgodnie z przepisami prawa, oraz że firma oraz biegli rewidenci, dokonujący badania tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego oraz standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Błażej Szaflik	Aleksander Caban	Karolina Koszuta-Caban
<b>Prezes Zarządu</b>	<b>Członek Zarządu</b>	<b>Członek Zarządu</b>