

RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.
za II kwartał 2026 roku



BARK & LIR

SPIS TREŚCI

1. Wybrane dane finansowe.....	5
2. Informacje ogólne.....	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd	6
2.3. Rada Nadzorcza.....	7
2.4. Akcjonariat	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	9
2.5.1. Projekty własne	11
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe	13
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	13
2.1. Zatrudnienie	14
2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	15
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.....	25
3.1. Bilans.....	25
3.2. Rachunek zysków i strat.....	27
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	28
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	30
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	31
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2026 roku	34
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2026 r.	34
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	36
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	36

Szanowni Państwo,

przekazuję Państwu raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w II kwartale 2026 roku. Miniony kwartał upłynął pod znakiem intensywnych prac produkcyjnych nad kluczowym projektem Spółki - grą BARKOUR.

Po bardzo udanym I kwartale (100 tys. USD), niezmiennie miło mi poinformować o kolejnych bardzo dobrych wynikach sprzedażowych gry Bee Simulator, już prawie 7 lat po jej premierze. Przychody ze sprzedaży Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE osiągnęły w 2Q26 110 tys. USD, czym bardzo pozytywnie przyczyniają się do całłościowych wyników Spółki. Przychody w analizowanym okresie wyniosły 1,25 mln zł, wobec 0,97 mln zł w analogicznym kwartale roku poprzedniego, co oznacza wzrost o blisko 30% r/r. Czasowo zwiększone koszty operacyjne wynikają z jednoczesnego trwania procesu produkcji gry, jak i jej portowania na konsole oraz z kosztów przygotowania nagrań głosowych i ścieżki dźwiękowej gry. Pomimo to finalnie spółka zanotowała zysk netto na poziomie 129 tys. zł, wobec zysku netto 0,47 mln zł w II kwartale 2025 roku.

Na osiągnięte wyniki w dalszym ciągu istotny wpływ miała współpraca z wydawcą Untold Tales w zakresie sprzedaży Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE. Przychody uzyskane przez Spółkę ze sprzedaży Bee Simulator w II kwartale 2026 roku utrzymały się na bardzo satysfakcjonującym poziomie, co stanowi szczególnie istotne osiągnięcie, biorąc pod uwagę długoletni cykl życia tego IP. Gra Everdream Valley po raz kolejny zapewniła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters S.A., generując jednocześnie dodatkowe wpływy dla VARSAN Game Studios S.A. w wysokości około 20 tys. zł.

Zespół produkcyjny pozostaje w pełni skoncentrowany na realizacji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny T.H.U.N.D.E.R. W II kwartale 2026 roku projekt wszedł w końcową fazę produkcji. Prace koncentrowały się przede wszystkim na finalizacji zawartości, dopracowaniu mechanik i systemów rozgrywki, optymalizacji oraz przygotowaniu gry do kolejnych etapów poprzedzających premierę. Do dnia publikacji niniejszego raportu liczba zapisów na listach życzeń BARKOUR przekroczyła 53 tys. użytkowników.

Równolegle z finalizacją produkcji Spółka istotnie zwiększyła skalę działań związanych z przygotowaniem BARKOUR do globalnej komercjalizacji. W kwietniu 2026 roku zawarliśmy umowę z BeDigital sp. z o.o., działającą pod marką LaunchPad Game Agency, dotyczącą kompleksowej realizacji działań marketingowych dla gry. Model współpracy został oparty o mechanizm success fee, w którym wynagrodzenie partnera jest bezpośrednio powiązane ze sprzedażą gry wygenerowaną i przypisaną do jego działań marketingowych. W naszej ocenie pozwala to skoncentrować działania partnera nie tylko na budowaniu zasięgów i rozpoznawalności BARKOUR, ale przede wszystkim na osiąganiu mierzalnych efektów sprzedażowych.

Działania te uzupełniają rozpoczętą wcześniej współpracę dotyczącą rynku chińskiego HEYBOX, skupiającą według dostępnych danych ponad 70 mln użytkowników. Partner odpowiada za promocję, marketing oraz dystrybucję BARKOUR w Chinach kontynentalnych, Hongkongu, Makau i na Tajwanie. Współpraca ta daje Spółce dostęp do

jednego z największych i najbardziej perspektywicznych rynków gier na świecie oraz stanowi ważny element przygotowywanej globalnej strategii sprzedażowej tytułu.

Jednym z najciekawszych wydarzeń II kwartału było również zawarcie umowy licencyjnej z DOGE LLC, dzięki której BARKOUR może wykorzystywać wizerunek Kabosu i Cocoro – psów związanych z jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek i memów internetowych na świecie. Spółka planuje wykorzystać markę DOGE zarówno poprzez dedykowane elementy zawartości w samej grze, jak również w działaniach marketingowych, promocyjnych i społecznościowych. W naszej ocenie współpraca ta bardzo dobrze wpisuje się w charakter BARKOUR i jego głównego bohatera, a jednocześnie daje szerokie możliwości dotarcia z komunikacją gry poza tradycyjną społeczność gamingową.

W II kwartale Spółka kontynuowała również rozwój komunikacji BARKOUR w mediach społecznościowych. Szczególnie istotne pozostaje stopniowe budowanie własnej społeczności wokół Agenta T.H.U.N.D.E.R.a i charakterystycznego połączenia dynamicznej rozgrywki, humoru oraz zachowań inspirowanych prawdziwymi psami. Rosnące zainteresowanie materiałami publikowanymi przez Spółkę potwierdza w ocenie Zarządu, że sam bohater posiada potencjał komunikacyjny wykraczający poza klasyczną promocję pojedynczego tytułu.

Równolegle Varsan Game Studios rozwija nowy kierunek komercjalizacji kompetencji i aktywów powstałych przy produkcji gier. W czerwcu 2026 roku Spółka zawarła z amerykańską Protege Health Inc. umowę ramową dotyczącą komercjalizacji danych wykorzystywanych w rozwoju sztucznej inteligencji. Jest to dla Emitenta pierwszy krok w kierunku wykorzystania zgromadzonych danych, technologii oraz doświadczenia produkcyjnego również poza tradycyjnym modelem sprzedaży gier.

Patrząc w perspektywie kolejnych kwartałów, priorytetem Spółki pozostaje zakończenie produkcji BARKOUR oraz coraz wyraźniejsze przesuwanie ciężaru działań z produkcji w kierunku marketingu, budowy list życzeń, przygotowania globalnej premiery i maksymalizacji potencjału komercyjnego gry. Zbudowane w ostatnich miesiącach partnerstwa marketingowe i dystrybucyjne, rozwój własnych kanałów komunikacji oraz rosnąca społeczność wokół projektu dają Spółce znacznie szersze możliwości promocji tytułu niż na wcześniejszych etapach jego produkcji.

Zarząd ocenia, że BARKOUR znajduje się obecnie w najważniejszym etapie swojego dotychczasowego rozwoju – przejściu od wieloletniej produkcji do przygotowania globalnej premiery i komercjalizacji projektu.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026- 30.06.2026	01.04.2026- 30.06.2026	1.01.2025- 30.06.2025	1.04.2025- 30.06.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 544 350,64	1 247 913,12	1 579 772,07	970 535,67
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	521 597,63	302 594,33	351 227,92	471 879,57
Zysk (strata) brutto	294 439,72	129 396,18	-50 681,46	453 434,33
Zysk (strata) netto	294 439,72	129 396,18	-60 050,46	453 434,33
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-21 412,49	-25 380,18	-868 718,88	-122 006,56
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	457 949,64	-406 599,62
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-117 688,90	-12 994,67	410 869,58	527 899,25
Przepływy pieniężne netto, razem	-139 101,39	-38 374,85	100,34	-706,93
Aktywa trwałe	8 648 895,33	8 648 895,33	7 621 652,75	7 621 652,75
Aktywa obrotowe	11 246 872,02	11 246 872,02	10 218 304,50	10 218 304,50
Kapitały własne	10 766 210,37	10 766 210,37	9 025 597,80	9 025 597,80
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	9 129 556,98	9 129 556,98	8 814 359,45	8 814 359,45
Suma bilansowa	19 895 767,35	19 895 767,35	17 839 957,25	17 839 957,25

W 2Q26 roku Spółka wygenerowała 1 247 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 459 tys. zł stanowiły przychody ze sprzedaży produktów, w tym 412 tys. zł to przychody netto ze sprzedaży gry Bee Simulator/Bee Simulator: The Hive, 08 tys. zł – przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley.

Spółka zanotowała w 2Q26 zysk operacyjny w wysokości 303 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 129 tys. zł.

Suma bilansowa na koniec 2Q26 roku wynosiła 19 895 tys. zł, w tym 10 766 tys. zł to kapitały własne. Istotny poziom zobowiązań wynika z ostrożnościowego zakwalifikowania umowy udziału w przychodach z gry „BARKOUR”, o której Spółka szczegółowo informowała w raporcie bieżącym numer: 23/2025 z dnia 21.07.2025 jako zobowiązania krótkoterminowego. Taka kwalifikacja będzie stosowana aż do dnia premiery gry, kiedy to środki otrzymane od inwestora zostaną ujawnione w rachunku zysków i strat.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

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

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

2.3. Rada Nadzorcza

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

Konrad Mroczek – Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer – Członek Rady Nadzorczej

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

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

Piotr Babieno – Członek Rady Nadzorczej

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

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

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

2.4. Akcjonariat

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

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	8,36%	2 095 200	8,36%
2	B	604 800	2,41%	604 800	2,41%
3	C	700 000	2,79%	700 000	2,79%
4	D	770 000	3,07%	770 000	3,07%
5	E	10 308 571	41,15%	10 308 571	41,15%
6	F	571 428	2,28%	571 428	2,28%
7	G	3 000 000	11,98%	3 000 000	11,98%
8	H	2 000 000	7,98%	2 000 000	7,98%
9	I	5 000 000	19,96%	5 000 000	19,96%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV SA	10 459 925	41,8%	10 459 925	41,8 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 855 811	7,41%	1 855 811	7,41%
3	DUC Fundacja Rodzinna	1 530 402	6,11%	1 530 402	6,11%
4	Pozostali	11 203 861	44,7%	11 203 861	44,7%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

STRATEGIA ROZWOJU NA LATA 2025-2027

1. Rozwój własnych produkcji premium

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

2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

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

3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

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

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

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

5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

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

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

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

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

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

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

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

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

2.5.1. Projekty własne

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

BARKOUR

W II kwartale 2026 roku całość zespołu deweloperskiego Emitenta pozostawała skoncentrowana na produkcji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny - Agent T.H.U.N.D.E.R. W raportowanym okresie projekt wszedł w końcową fazę produkcji, a prace zespołu w coraz większym stopniu przesuwały się z tworzenia nowych systemów i zawartości w kierunku ich finalizacji, integracji, optymalizacji oraz dopracowania jakościowego całego projektu.

BARKOUR rozwijany jest jako rozbudowana gra action-adventure łącząca parkour, skradanie i walkę, z dużym naciskiem na swobodę wyboru sposobu rozgrywki. Planowany czas rozgrywki wynosi około 15-18 godzin. Gra obejmuje 12 rozbudowanych misji osadzonych w półotwartych lokacjach, oferujących alternatywne ścieżki przejścia oraz możliwość powrotu do wcześniej ukończonych etapów z wykorzystaniem zdobytych później gadżetów i umiejętności. Gracz może wybierać pomiędzy podejściem opartym przede wszystkim na skradaniu i unikaniu przeciwników a bardziej bezpośrednim stylem wykorzystującym system walki. Większość misji, poza wybranymi starciami z bossami, projektowana jest w sposób umożliwiający ich ukończenie bez konieczności bezpośredniej eliminacji przeciwników.

Istotną częścią projektu pozostaje eksploracja oraz odkrywanie dodatkowej zawartości. Lokacje zawierają sekretne pomieszczenia, alternatywne przejścia, znajdźki oraz dodatkowe aktywności, a konstrukcja poszczególnych misji zachęca do ich ponownego przechodzenia i odkrywania niedostępnych wcześniej fragmentów świata. Elementy te, w połączeniu z możliwością rozwijania wyposażenia i umiejętności Agenta T.H.U.N.D.E.R.a, mają zwiększać regrywalność projektu.

W II kwartale kontynuowano finalizację rozbudowanego systemu gadżetów wspierających trzy podstawowe filary rozgrywki: parkour, skradanie oraz walkę. Projekt obejmuje około 35 różnorodnych gadżetów, które mogą być rozwijane i ulepszone w trakcie gry. Na obecnym etapie prac główny nacisk w tym obszarze położony jest na balans, optymalizację oraz finalne dopracowanie poszczególnych systemów.

Równolegle dopracowywany był rozbudowany system personalizacji Agentu T.H.U.N.D.E.R.a, pozwalający graczom na zmianę jego wyglądu poprzez wykorzystanie różnorodnych elementów wyposażenia i dodatków kosmetycznych, m.in. kamizelek, nakryć głowy, okularów czy krawatów. Istotnym elementem budowania charakteru głównego bohatera jest również rozwijany przez Emitenta system emocji T.H.U.N.D.E.R.a. Dzięki rozbudowanemu systemowi animacji oraz mimiki bohater reaguje na wydarzenia w świecie gry, zachowanie gracza i otoczenie, komunikując emocje m.in. poprzez mimikę, ruch uszu, ogona oraz całego ciała. Znaczna część tych zachowań inspirowana jest obserwacją prawdziwych psów, w tym ich charakterystycznymi i humorystycznymi reakcjami.

System emocji, rozbudowana personalizacja bohatera oraz liczne interakcje niezwiązane bezpośrednio z walką czy skradaniem mają również znaczenie z perspektywy poszerzenia potencjalnej grupy odbiorców BARKOUR. Elementy te projektowane są również z myślą o bardziej casualowych graczach, dla których istotną częścią doświadczenia mogą być sympatia do głównego bohatera, możliwość jego personalizacji, eksploracja, humor i interakcje ze światem gry. W ocenie Emitenta wyrazista osobowość Agentu T.H.U.N.D.E.R.a może stanowić jeden z najważniejszych wyróżników projektu i wspierać jego atrakcyjność również poza podstawową grupą odbiorców gier action-adventure, skradanek i platformówek.

Rozwiązania te mają jednocześnie znaczenie dla działań marketingowych. Charakterystyczne reakcje T.H.U.N.D.E.R.a, jego wygląd oraz możliwość personalizacji tworzą naturalną bazę do przygotowywania krótkich, humorystycznych materiałów przeznaczonych do komunikacji w mediach społecznościowych, wspierając budowę rozpoznawalności zarówno głównego bohatera, jak i samej marki BARKOUR.

Znaczący postęp osiągnięto również w zakresie warstwy narracyjnej i audiowizualnej gry. Kontynuowano implementację nagranych dialogów, przerywników filmowych, animacji oraz elementów budujących humorystyczny i charakterystyczny ton produkcji. Warstwa tekstowa BARKOUR obejmuje około 45 tys. słów, projekt posiada około 45 minut przerywników filmowych, a przygotowana na potrzeby gry autorska ścieżka dźwiękowa przekracza 60 minut. Skala tych elementów odzwierciedla znaczenie, jakie Emitent przywiązuje do narracyjnej części BARKOUR oraz budowy rozpoznawalnych postaci i świata przedstawionego.

W raportowanym okresie istotnym obszarem prac była również lokalizacja gry oraz implementacja kolejnych wersji językowych. Prace te prowadzone były m.in. przy wykorzystaniu dofinansowania pozyskanego przez Emitenta w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo 2026. Do dnia publikacji niniejszego raportu proces implementacji lokalizacji został zakończony, a BARKOUR posiada 13 zaimplementowanych wersji językowych. Osiągnięcie etapu Localization Complete oraz Content Lock w zakresie warstwy narracyjnej i tekstowej stanowi jeden z kluczowych kamieni milowych produkcji i pozwala zespołowi skoncentrować dalsze działania przede wszystkim na testach jakościowych, LQA, optymalizacji oraz finalnym dopracowaniu produktu przed premierą.

Równolegle kontynuowano prace związane z przygotowaniem BARKOUR do wydania na platformach PC, PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch. Gra została uruchomiona na wszystkich planowanych platformach, a

prorowadzone obecnie prace obejmują dalszą optymalizację, testowanie oraz dostosowywanie poszczególnych wersji do wymagań technicznych platform docelowych.

Wraz ze zbliżaniem się projektu do zakończenia produkcji Emitent istotnie zwiększył również skalę działań związanych z przygotowaniem globalnej komercjalizacji BARKOUR. W II kwartale 2026 roku Spółka zawarła umowę z BeDigital sp. z o.o., działającą pod marką LaunchPad Game Agency, dotyczącą kompleksowej realizacji działań marketingowych dla gry. Model współpracy został oparty o mechanizm success fee, w którym wynagrodzenie partnera uzależnione jest od sprzedaży gry wygenerowanej i przypisanej do jego działań. Rozwiązanie to ma na celu skoncentrowanie współpracy nie tylko na budowaniu zasięgów i rozpoznawalności, lecz przede wszystkim na osiąganiu mierzalnych efektów sprzedażowych.

Istotnym elementem przygotowywanych działań marketingowych jest również zawarta w II kwartale umowa licencyjna z DOGE LLC, umożliwiająca wykorzystanie w BARKOUR wizerunku Kabosu i Cocoro – psów związanych z jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek internetowych na świecie. Emitent zamierza wykorzystać współpracę zarówno poprzez dedykowane elementy zawartości w grze, jak również w działaniach promocyjnych i społecznościowych, wykorzystując naturalne powiązanie marki DOGE z głównym bohaterem BARKOUR.

Działania te uzupełniają rozpoczętą wcześniej współpracę z platformą HEYBOX dotyczącą promocji, marketingu i dystrybucji BARKOUR na rynku chińskim. W ocenie Emitenta zbudowanie wyspecjalizowanych struktur marketingowych zarówno dla rynku globalnego, jak i chińskiego stanowi istotny element przygotowania gry do premiery.

Jednocześnie Emitent konsekwentnie rozwija własne kanały komunikacji i społeczność skupioną wokół BARKOUR. Kontynuowane są działania na platformach X, BlueSky, TikTok oraz Instagram, a Spółka przygotowuje inicjatywy we współpracy z influencerami, twórcami treści oraz partnerami również spoza tradycyjnego segmentu gamingowego. Do dnia publikacji niniejszego raportu liczba zapisów BARKOUR na listach życzeń przekroczyła 53 tys. użytkowników. Na dzień publikacji niniejszego raportu produkcja BARKOUR znajduje się na końcowym etapie. Wraz z osiąganiem kolejnych kamieni milowych, w tym Localization Complete i Content Lock, ciężar działań Spółki w coraz większym stopniu przesuwają się z rozwoju nowych elementów gry w kierunku finalnego dopracowania produktu, testów jakościowych i optymalizacji, a równolegle w kierunku intensyfikacji marketingu, dalszej budowy list życzeń oraz przygotowania globalnej premiery i komercjalizacji tytułu.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

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

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

2.1. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2026 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu trzech współpracowników.

2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2Q26 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Jednostki zależne

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

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

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

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.04.2026-30.06.2026	1.04.2025-30.06.2025
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	0,00	0,00
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III.	Usługi obce	0,00	0,00
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	0,00	0,00
I.	Odsetki	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	0,00	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	0,00	0,00

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2026	Stan na dzień 30.06.2025
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	714 938,90	714 938,90

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

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

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

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

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

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

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

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

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.04.2026-30.06.2026	1.01.2025-31.12.2025
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	555 788,01	2 735 392,44
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	142 544,01	1 644 457,60
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	413 244,00	1 090 934,84
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	452 833,093	1 349 997,89
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	114,57	7 177,27
III.	Usługi obce	283 037,36	924 509,02
IV.	Podatki i opłaty	0,00	3 166,60
V.	Wynagrodzenia	169 682,00	415 145,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	102 954,08	1 385 394,55
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1,33	2,51
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	1,33	2,51
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1,30	10 109,81
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	8 100,43
III.	Inne koszty operacyjne	1,30	2 009,38
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	102 954,11	1 375 287,25
G.	Przychody finansowe	5 537,78	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	5 537,78	0,00
H.	Koszty finansowe	1 001,48	40 869,97
I.	Odsetki	1 001,48	199,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	0,00	40 670,97
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	107 490,41	1 334 417,28
J.	Podatek dochodowy	12 839,00	46 816,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	94 651,41	1 287 601,28

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.*

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2026	Stan na dzień 31.12.2025
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	4 218 309,08	4 163 672,81
I.	Zapasy	4 011 040,68	3 597 796,68
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	4 011 040,68	3 597 796,68
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	38 780,77	357 451,53
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	8 100,43
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	0,00	357 451,53
III.	Inwestycje krótkoterminowe	167 775,54	206 592,37
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	167 775,54	206 592,37
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	712,09	1 832,23
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	4 218 309,08	4 163 672,81

A.	Kapitał (fundusz) własny	4 168 807,32	2 870 321,63
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00	107 500,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	2 642 821,63	2 642 821,63
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	1 323 834,28	36 233,00
VI.	Zysk (strata) netto	94 651,41	1 287 601,28
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	49 501,76	89 516,90
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	49 501,76	89 516,90
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	49 501,76	89 516,90
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem		4 168 807,32	4 163 672,81

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. zawiera wstępne dane sprzedażowe od wydawcy gier Everdream Valley oraz Everdream Village

Jednostki stowarzyszone:

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

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

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

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

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

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Legionowo

Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo

Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski

Profil działalności: produkcja gier komputerowych

Internet:

Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego

Udział w głosach: 40% w głosach

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

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

3. Dane finansowe VARS AV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2026	Stan na dzień 30.06.2025
A.	Aktywa trwałe	8 648 895,33	7 621 652,75
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	271 019,05	342 138,01
1	Środki trwałe	271 019,05	342 138,01
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	60 699,21	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	60 699,21	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	7 682 593,07	7 195 993,07
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	7 682 593,07	7 195 993,07
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	634 584,00	83 521,67
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	634 584,00	80 835,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	2 686,67
B.	Aktywa obrotowe	11 246 872,02	10 218 304,50
I.	Zapasy	9 675 424,15	8 792 643,03
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	9 675 424,15	8 792 643,03
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	788 683,77	789 663,35
1	Należności od jednostek powiązanych	56 295,46	1 000,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	732 388,31	788 663,35
III.	Inwestycje krótkoterminowe	748 721,70	613 954,94
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	748 721,70	613 954,94
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	34 042,40	22 043,18
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	19 895 767,35	17 839 957,25
A.	Kapitał (fundusz) własny	10 766 210,37	9 025 597,80
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 783 817,50	6 976 917,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	2 850 000,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 805 814,29	-10 535 036,68
VI.	Zysk (strata) netto	294 439,72	-60 050,46
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	9 129 556,98	8 814 359,45

I.	Rezerwy na zobowiązania	1 153 259,10	1 208 378,76
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 084 986,00	1 149 537,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	68 273,10	58 841,76
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	2 622 920,57	286 081,71
1	Wobec jednostek powiązanych	24 632,08	24 632,08
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	2 598 288,49	261 449,63
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	5 234 582,31	7 319 898,98
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	8 717,69	1 144 547,92
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	5 225 864,62	6 175 351,06
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	118 795,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	118 795,00	0,00
Pasywa razem		19 895 767,35	17 839 957,25

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2026- 30.06.2026	01.04.2026- 30.06.2026	1.01.2025- 30.06.2025	1.04.2025- 30.06.2025
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 544 350,64	1 247 913,12	1 579 772,07	970 535,67
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	886 696,28	459 463,82	539 421,34	371 185,00
-	- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 657 654,36	788 449,30	1 040 350,73	599 350,67
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	2 057 793,41	971 492,66	1 325 458,39	595 017,52
I.	Amortyzacja	35 559,48	17 779,74	12 026,56	11 896,51
II.	Zużycie materiałów i energii	21 685,99	13 705,78	22 941,85	4 018,86
III.	Usługi obce	596 867,26	253 387,41	162 339,33	82 756,42
IV.	Podatki i opłaty	8 239,97	1 673,33	2 082,11	2 060,57
V.	Wynagrodzenia	1 227 605,51	597 188,59	1 025 485,87	443 696,45
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	84 610,16	42 358,05	76 924,55	38 416,24
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	83 225,04	45 399,76	23 658,12	12 172,47
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	486 557,23	276 420,46	254 313,68	375 518,15
D.	Pozostałe przychody operacyjne	35 163,24	26 247,83	110 672,55	110 119,04
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	108 943,09	108 943,09
II.	Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	35 163,24	26 247,83	1 729,46	1 175,95
E.	Pozostałe koszty operacyjne	122,84	73,96	13 758,31	13 757,62
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	122,84	73,96	13 758,31	13 757,62
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	521 597,63	302 594,33	351 227,92	471 879,57
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00	211 357,68	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	211 357,68	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	227 157,91	173 198,15	613 267,06	18 445,24
I.	Odsetki	164 129,30	155 587,43	7 556,73	7 556,46
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	568 979,66	100,38
IV.	Inne	63 028,61	17 610,72	36 730,67	10 788,40

I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	294 439,72	129 396,18	-50 681,46	453 434,33
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	9 369,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	294 439,72	129 396,18	-60 050,46	453 434,33

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2026-30.06.2026	01.04.2026-30.06.2026	1.01.2025-30.06.2025	1.04.2025-30.06.2025
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	294 439,72	129 396,18	-60 050,46	453 434,33
II.	Korekty razem	-315 852,21	-154 776,36	-808 668,42	-575 440,89
	1. Amortyzacja	35 559,48	17 779,74	12 026,56	11 896,51
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	50 515,39	0,00		
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	164 129,30	155 587,43	7 556,73	7 556,46
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	411 550,00	411 550,00
	5. Zmiana stanu rezerw	-24 000,00	-24 000,00	-24 000,00	-523 795,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-1 657 654,36	-773 449,30	-1 037 631,22	-581 975,49
	7. Zmiana stanu należności	475 779,29	-125 708,74	-57 516,51	-308 375,01
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	525 704,47	487 383,00	-112 231,43	-24 062,45
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	114 114,22	107 631,51	-8 422,55	-8 388,73
	10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	440 152,82
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-21 412,49	-25 380,18	-868 718,88	-122 006,56
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		0,00		
I.	Wpływy	0,00	0,00	935 297,47	100,38
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00	935 297,47	100,38
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00	477 347,83	406 700,00
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe	0,00	0,00	477 347,83	406 700,00

	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	0,00	457 949,64	-406 599,62
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00		
I.	Wpływy			516 988,43	516 988,43
	1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału				
	2. Kredyty i pożyczki			261 970,60	261 970,60
	3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			255 017,83	255 017,83
	4. Inne wpływy finansowe				
II.	Wydatki	117 688,90	12 994,67	106 118,85	-10 910,82
	1. Nabycie udziałów (akcji) własnych		0,00		
	2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00		
	3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku		0,00		
	4. Spłaty kredytów i pożyczek	91 375,98	0,00	93 447,34	59 900,11
	5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	-83 482,17
	6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00		
	7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	17 752,35	8 921,17	5 114,78	5 114,78
	8. Odsetki	8 360,57	4 073,50	7 556,73	7 556,46
	9. Inne wydatki finansowe	200,00	0,00		
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-117 688,90	-12 994,67	410 869,58	527 899,25
D.	Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-139 101,39	-38 374,85	100,34	-706,93
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-139 101,39	-38 374,85	100,34	-706,93
F.	Środki pieniężne na początek okresu	454 803,64	354 077,10	179 558,13	180 365,40
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	315 702,25	315 702,25	179 658,47	179 658,47

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2026- 30.06.2026	1.04.2026- 30.06.2026	1.01.2025- 30.06.2025	1.04.2025- 30.06.2025
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	10 206 570,65	10 830 614,19	8 674 098,26	11 165 635,32
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	10 206 570,65	10 830 614,19	8 674 098,26	11 165 635,32
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 518 617,50	6 977 617,50	6 565 367,50	6 987 917,50
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	265 200,00	-193 800,00	411 550,00	-11 000,00
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 783 817,50	6 783 817,50	6 976 917,50	6 976 917,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	2 850 000,00	2 850 000,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	2 850 000,00	2 850 000,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-10 535 036,68	-10 535 036,68	-11 018 935,14	-11 018 935,14
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	483 898,46	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-10 535 036,68	-10 535 036,68	-11 018 935,14	-11 018 935,14
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-10 535 036,68	-10 535 036,68	-11 018 935,14	-11 018 935,14
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 805 814,29	-11 805 814,29	-10 535 036,68	-10 535 036,68
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 805 814,29	-11 805 814,29	-10 535 036,68	-10 535 036,68
6	Wynik netto	294 439,72	294 439,72	-60 050,46	-60 050,46
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	10 766 210,37	10 766 210,37	9 025 597,80	9 025 597,80
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego	10 766 210,37	10 766 210,37	9 025 597,80	9 025 597,80

podziału zysku
(pokrycia straty)

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2026 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2026 r.

W II kwartale 2026 roku Spółka osiągnęła 1.248 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, wobec 971 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego, co oznacza wzrost o około 29% r/r. W całym I półroczu 2026 roku przychody wyniosły 2.544 tys. zł, wobec 1.580 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku, co oznacza wzrost o około 61% r/r.

Na poziom przychodów w II kwartale 2026 roku wpływ miały zarówno przychody ze sprzedaży produktów, jak również kontynuacja aktywacji kosztów produkcji gry BARKOUR ujmowana w pozycji „zmiana stanu produktów”. Przychody ze sprzedaży produktów wyniosły w II kwartale 459 tys. zł, wobec 371 tys. zł rok wcześniej, natomiast zmiana stanu produktów wyniosła 788 tys. zł, wobec 599 tys. zł w II kwartale 2025 roku. Wzrost tej pozycji związany był przede wszystkim z kontynuacją prac produkcyjnych nad grą BARKOUR.

Istotnym źródłem przychodów ze sprzedaży pozostawała komercjalizacja katalogu wydawniczego Spółki, w szczególności Bee Simulator oraz Bee Simulator: The Hive, a także przychody związane z pozostałą działalnością Spółki. Na wyniki Emitenta wpływ miały również przychody związane z umową zawartą ze spółką zależną Mooneaters S.A.

Pomimo trwającego intensywnego cyklu produkcyjnego BARKOUR, Spółka osiągnęła w II kwartale 2026 roku zysk z działalności operacyjnej w wysokości 303 tys. zł. Dla porównania, w II kwartale 2025 roku wynik operacyjny wyniósł 472 tys. zł. W całym I półroczu 2026 roku zysk z działalności operacyjnej wyniósł natomiast 522 tys. zł, wobec 351 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku, co oznacza wzrost o około 49% r/r.

Zysk netto Spółki w II kwartale 2026 roku wyniósł 129 tys. zł, wobec 453 tys. zł w II kwartale 2025 roku. Jednocześnie w całym I półroczu 2026 roku Spółka osiągnęła 294 tys. zł zysku netto, podczas gdy w analogicznym okresie 2025 roku odnotowała stratę netto w wysokości 60 tys. zł. Zarząd zwraca uwagę, że porównywalność wyników netto pomiędzy okresami pozostaje pod wpływem działalności finansowej – w I półroczu 2025 roku Spółka wykazała 211 tys. zł przychodów finansowych oraz 613 tys. zł kosztów finansowych, podczas gdy w I półroczu 2026 roku koszty finansowe wyniosły 227 tys. zł.

W zakresie działań realizowanych w II kwartale 2026 roku, które miały istotny wpływ na działalność oraz wyniki Spółki:

- kontynuowano finalizację produkcji gry BARKOUR, przy czym wraz ze wzrostem zaawansowania projektu ciężar prac stopniowo przesunął się z tworzenia nowych systemów i zawartości w kierunku ich integracji, optymalizacji, testowania i finalnego dopracowania;
- kontynuowano prace nad wersjami gry przeznaczonymi na PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch, równoległe z rozwojem wersji PC;
- prowadzono zaawansowane prace nad warstwą narracyjną, dialogową i lokalizacyjną BARKOUR, których efektem było osiągnięcie już po zakończeniu okresu sprawozdawczego etapu Localization Complete oraz Content Lock dla warstwy narracyjnej i tekstowej gry oraz implementacja łącznie 13 wersji językowych;
- Spółka zwiększała skalę przygotowań do globalnej komercjalizacji BARKOUR, w tym poprzez rozpoczęcie współpracy z LaunchPad Game Agency w modelu success fee, w którym wynagrodzenie partnera powiązane jest z efektami sprzedażowymi prowadzonych działań;
- zawarto umowę licencyjną z DOGE LLC, umożliwiającą wykorzystanie w grze oraz jej promocji wizerunku Kabosu i Cocoro, co w ocenie Emitenta zwiększa możliwości dotarcia z komunikacją BARKOUR również do odbiorców spoza tradycyjnego rynku gamingowego;
- rozwijano własne kanały społecznościowe BARKOUR oraz działania z influencerami i twórcami treści. Na dzień publikacji raportu liczba zapisów gry na listach życzeń przekroczyła 53 tys. użytkowników.

W zakresie zdarzeń i zmian mających istotny wpływ na sytuację bilansową Spółki na dzień 30 czerwca 2026 roku należy wskazać przede wszystkim dalszy wzrost wartości produkcji w toku. Pozycja „półprodukty i produkty w toku” wyniosła 9.675 tys. zł, wobec 8.793 tys. zł na dzień 30 czerwca 2025 roku. Wzrost ten w całości wynika z dalszej aktywacji nakładów ponoszonych na produkcję BARKOUR, obejmujących m.in. prace technologiczne, produkcję zawartości, warstwę narracyjną i audiowizualną, lokalizację oraz przygotowanie wersji gry na poszczególne platformy.

Na dzień 30 czerwca 2026 roku suma bilansowa Spółki wyniosła 19.896 tys. zł, wobec 17.840 tys. zł rok wcześniej. Kapitał własny wzrósł w tym okresie z 9.026 tys. zł do 10.766 tys. zł, natomiast zobowiązania i rezerwy na zobowiązania wyniosły 9.130 tys. zł, wobec 8.814 tys. zł rok wcześniej.

Zmianie uległa jednocześnie struktura zadłużenia Spółki. Zobowiązania krótkoterminowe zmniejszyły się z 7.320 tys. zł do 5.235 tys. zł, przy jednoczesnym wzroście zobowiązań długoterminowych z 286 tys. zł do 2.623 tys. zł. Istotny poziom zobowiązań pozostaje związany m.in. z realizacją umowy udziału w przychodach z gry BARKOUR, o której Spółka informowała raportem bieżącym nr 23/2025 z dnia 21 lipca 2025 roku.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej w II kwartale 2026 roku wyniosły -25 tys. zł, wobec -122 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. W całym I półroczu przepływy operacyjne wyniosły -21 tys. zł, wobec -869 tys. zł rok wcześniej. W ocenie Zarządu wskazuje to na istotną poprawę zdolności prowadzonej działalności operacyjnej do finansowania bieżącego funkcjonowania Spółki, pomimo kontynuacji intensywnego cyklu inwestycyjnego związanego z BARKOUR.

Na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka posiadała 749 tys. zł inwestycji krótkoterminowych, wobec 614 tys. zł na koniec czerwca 2025 roku.

W ocenie Zarządu wyniki II kwartału oraz całego I półrocza 2026 roku potwierdzają stabilną sytuację operacyjną Spółki w okresie poprzedzającym zakończenie wieloletniego cyklu produkcyjnego BARKOUR. W kolejnych okresach ciężar działalności Emitenta będzie w coraz większym stopniu przesuwiał się z finansowania produkcji w kierunku finalizacji projektu, przygotowania premiery, intensyfikacji działań marketingowych oraz globalnej komercjalizacji gry.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

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

Warszawa, dnia 12 sierpnia 2026 roku