RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za III kwartał 2026 roku



SPIS TREŚCI

1. Wybrane dane finansowe 6
2. Informacje ogólne 7
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie 7
2.2. Zarząd 7
2.3. Rada Nadzorcza 8
2.4. Akcjonariat 9
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta 10
2.5.1. Projekty własne 12
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe 14
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym 14
2.1. Zatrudnienie 15
2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań 15
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A. 26
3.1. Bilans 26
3.2. Rachunek zysków i strat 28
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych 29
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym 31
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości 32
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2026 roku 35
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2026 r. 35
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym 39
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie. 39

Szanowni Państwo,

przekazuję Państwu raport VARSAV Game Studios S.A. prezentujący najważniejsze wydarzenia biznesowe oraz wyniki finansowe osiągnięte w III kwartale 2026 roku. Miniony okres był dla Spółki czasem intensywnych prac nad finalizacją gry BARKOUR, realizacji kolejnych kamieni milowych produkcji oraz dalszego rozwoju działań marketingowych przygotowujących nasz najważniejszy projekt do globalnej premiery.

Z satysfakcją informuję, że III kwartał 2026 roku zakończyliśmy zyskiem netto w wysokości 213 tys. zł, wobec 25 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 1,14 mln zł, wobec 1,24 mln zł rok wcześniej, natomiast zysk operacyjny wzrósł z 75 tys. zł do 297 tys. zł. Na szczególną uwagę zasługuje wzrost przychodów ze sprzedaży produktów o blisko 36% rok do roku, z 316 tys. zł do 429 tys. zł. Wzrost ten wynikał zarówno z dalszej komercjalizacji naszego katalogu gier, jak również z dodatkowych przychodów generowanych w ramach współpracy ze spółką zależną Mooneaters S.A. przy projekcie Everdream Valley.

Szczególnie pozytywnie prezentują się wyniki narastająco za pierwsze dziewięć miesięcy 2026 roku. Spółka osiągnęła w tym okresie 3,67 mln zł przychodów, co oznacza wzrost o blisko 30% rok do roku oraz 487 tys. zł zysku netto, wobec straty netto w wysokości 35 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku. Osiągnięte wyniki potwierdzają poprawę rentowności działalności Spółki, pomimo kontynuowania intensywnych prac produkcyjnych nad BARKOUR i ponoszenia kosztów związanych z przygotowaniem gry do premiery.

Istotnym źródłem przychodów Spółki pozostają gry Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE, których sprzedaż prowadzona jest we współpracy z wydawcą Untold Tales. Szczególnie cieszy nas utrzymujące się zainteresowanie tym IP, które w listopadzie obchodzi siódmą rocznicę swojej premiery. Długotrwała komercjalizacja Bee Simulator stanowi potwierdzenie potencjału tworzenia gier opartych na rozpoznawalnych zwierzęcych bohaterach oraz budowania wokół nich marek zdolnych generować przychody przez wiele lat. Jednocześnie rozwijamy współpracę ze spółką zależną Mooneaters S.A. przy projekcie Everdream Valley, która w III kwartale stanowiła istotne źródło dodatkowych przychodów VARSAV Game Studios S.A. Dywersyfikacja źródeł przychodów, zarówno poprzez własne IP, jak i współpracę przy innych projektach, pozwala nam lepiej wykorzystywać kompetencje i zasoby Spółki.

W III kwartale 2026 roku zespół produkcyjny pozostawał skoncentrowany na finalizacji naszego najważniejszego projektu – gry BARKOUR, której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny T.H.U.N.D.E.R. W ostatnich miesiącach osiągnęliśmy kolejne istotne kamienie milowe, w tym zakończenie prac nad zawartością narracyjną oraz implementację 13 wersji językowych gry. Prace te były realizowane m.in. przy wsparciu dofinansowania pozyskanego w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo. Osiągnięcie etapów Content Lock oraz Localization Complete pozwoliło na dalsze skoncentrowanie zasobów zespołu na integracji poszczególnych systemów, testach jakościowych, optymalizacji wydajności oraz dopracowaniu rozgrywki.

Wraz z postępem produkcji BARKOUR coraz wyraźniej widoczna staje się skala przedsięwzięcia. Gra łączy trzy rozbudowane filary rozgrywki - parkour, skradanie oraz walkę - oferując jednocześnie dużą swobodę eksploracji, alternatywne ścieżki przechodzenia poziomów oraz szeroki wybór rozwijanych gadżetów. Projekt został również znacząco rozbudowany pod względem narracyjnym, obejmując ponad 15 tys. słów nagranych dialogów, 13 postaci z pełnym udźwiękowieniem oraz ponad 45 minut przerywników filmowych. Wewnętrzne testy wskazują, że

ukończenie gry zajmuje kilkanaście godzin, a odkrywanie dodatkowej zawartości i ponowne przechodzenie poziomów istotnie wydłuża czas zabawy. Zakończyliśmy już produkcję przerywników filmowych oraz autorskiej ścieżki muzycznej, a obecnie koncentrujemy się na końcowym dopracowaniu interfejsu użytkownika, eliminacji błędów technicznych i optymalizacji.

Jednocześnie chcę podkreślić, że tak rozbudowany zakres projektu wymaga odpowiednio długiego etapu finalnego dopracowania. Integracja systemów skradania, parkouru i walki, przy zachowaniu swobody wyboru sposobu rozgrywki, stawia przed zespołem istotne wyzwania techniczne. W związku z tym podjęliśmy decyzję o przesunięciu planowanego terminu premiery BARKOUR z IV kwartału 2026 roku na I kwartał 2027 roku. Decyzja ta wynika przede wszystkim z potrzeby zapewnienia odpowiedniej jakości, stabilności oraz wydajności gry, również na urządzeniach przenośnych i konsolach. Mamy świadomość znaczenia terminu premiery dla naszych Akcjonariuszy, jednak w ocenie Zarządu dodatkowy czas przeznaczony na dopracowanie produktu jest uzasadniony z perspektywy maksymalizacji jego długoterminowego potencjału sprzedażowego.

III kwartał był również okresem bardzo intensywnej obecności BARKOUR na międzynarodowych wydarzeniach branżowych. Nasza gra była prezentowana podczas gamescom w Kolonii, PAX West w Seattle oraz Tokyo Game Show w Japonii. Obecność na trzech ważnych wydarzeniach branży gier pozwoliła nam zaprezentować projekt szerokiemu gronu graczy, mediów i przedstawicieli branży, a także kontynuować budowanie relacji z potencjalnymi partnerami biznesowymi. Szczególnie istotny pozostaje dla nas rynek japoński, na którym charakter głównego bohatera oraz połączenie dynamicznej rozgrywki z humorem i zachowaniami inspirowanymi prawdziwymi psami mogą stanowić atrakcyjny wyróżnik gry.

Równolegle kontynuowaliśmy rozwój własnych kanałów komunikacji i społeczności skupionej wokół BARKOUR. Publikowane materiały prezentują nie tylko dynamiczną rozgrywkę, wykorzystanie gadżetów i mechanik skradania, ale również humorystyczną osobowość głównego bohatera. Wierzymy, że rozpoznawalność Agenta T.H.U.N.D.E.R.a oraz emocjonalna więź, jaką może budować z odbiorcami, stanowią istotny atut projektu. Rozwijana przez nas społeczność oraz współpraca z partnerami marketingowymi na rynkach międzynarodowych stanowią ważne elementy przygotowań do globalnej komercjalizacji gry.

W III kwartale Spółka prowadziła także działania związane z pozyskaniem dodatkowego finansowania. We wrześniu Zarząd podjął uchwałę dotyczącą emisji 3 mln akcji serii K w ramach kapitału docelowego. Środki pozyskiwane w ramach emisji mają wspierać przede wszystkim przygotowanie komercjalizacji BARKOUR, działania marketingowe oraz kapitał obrotowy Spółki. W ocenie Zarządu zapewnienie odpowiednich zasobów finansowych na końcowym etapie produkcji i w okresie poprzedzającym premierę jest szczególnie istotne dla wykorzystania potencjału sprzedażowego projektu.

Patrząc na kolejne miesiące, naszym bezwzględnym priorytetem pozostaje zakończenie prac nad BARKOUR oraz przygotowanie gry do globalnej premiery w I kwartale 2027 roku. Równolegle zamierzamy intensyfikować działania marketingowe, rozwijać współpracę z twórcami internetowymi i mediami branżowymi, a także kontynuować budowę społeczności i list życzeń. Przed nami najważniejszy etap w historii projektu - przejście od wieloletniej produkcji do jego komercjalizacji.

Jestem przekonany, że osiągnięty postęp produkcyjny, konsekwentnie budowana rozpoznawalność BARKOUR oraz rozwinięta sieć międzynarodowych partnerstw tworzą solidne podstawy do skutecznego wprowadzenia gry na rynek. Naszym celem pozostaje nie tylko udana premiera, ale również zbudowanie długoterminowej wartości marki BARKOUR, która - podobnie jak Bee Simulator - będzie mogła rozwijać się i generować przychody przez kolejne lata.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

Podpisano przez/ Signed by:
ŁUKASZ
ROSIŃSKI
Data/ Date: 16.11.2026 19:29
mSzafir

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026-30.09.2026	01.07.2026-30.09.2026	1.01.2025-30.09.2025	1.07.2025-30.09.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 665 665,93	1 141 482,99	2 824 605,69	1 244 833,62
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	798 804,44	297 374,51	426 129,08	74 901,16
Zysk (strata) brutto	487 481,18	213 209,16	-25 544,19	25 137,27
Zysk (strata) netto	**487 481,18**	**213 209,16**	**-34 913,19**	**25 137,27**
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-139 356,91	-117 944,42	-1 255 127,96	-386 409,08
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	190 976,66	-266 972,98
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-147 387,61	-29 698,71	1 228 968,12	610 962,94
Przepływy pieniężne netto, razem	**-286 744,52**	**-147 643,13**	**164 816,82**	**164 716,48**
Aktywa trwałe	8 524 911,13	8 524 911,13	8 478 073,01	8 478 073,01
Aktywa obrotowe	11 695 747,56	11 695 747,56	11 062 647,06	11 062 647,06
Kapitały własne	10 852 151,83	10 852 151,83	9 244 935,07	9 244 935,07
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	9 368 506,86	9 368 506,86	10 295 785,00	10 295 785,00
Suma bilansowa	**20 220 658,69**	**20 220 658,69**	**19 540 720,07**	**19 540 720,07**

W III kwartale 2026 roku Spółka wygenerowała 1 141 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 429 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów i usług, wobec 316 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego, co oznacza wzrost o blisko 36% rok do roku. Przychody te obejmowały przede wszystkim sprzedaż gier Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE, a także przychody wynikające z umowy o współpracy ze spółką zależną Mooneaters S.A. przy projekcie Everdream Valley, Giants Uprising oraz podnajmu części biura Spółki.

Spółka zanotowała w III kwartale 2026 roku zysk operacyjny w wysokości 297 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 213 tys. zł, wobec odpowiednio 75 tys. zł i 25 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku. Narastająco za pierwsze dziewięć miesięcy 2026 roku Spółka osiągnęła 3 666 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi oraz 487 tys. zł zysku netto, wobec straty netto w wysokości 35 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Suma bilansowa na koniec III kwartału 2026 roku wyniosła 20 221 tys. zł, w tym 10 852 tys. zł stanowiły kapitały własne. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania wyniosły łącznie 9 369 tys. zł, wobec 10 296 tys. zł na koniec III kwartału 2025 roku. Istotny poziom zobowiązań wynika m.in. z ostrożnościowego zakwalifikowania środków otrzymanych w ramach umowy udziału w przychodach z gry BARKOUR, o której Spółka szczegółowo informowała w raporcie bieżącym nr 23/2025 z dnia 21 lipca 2025 roku. Zgodnie z przyjętym sposobem rozliczania umowy, środki te pozostają ujęte jako zobowiązanie do czasu wystąpienia przesłanek pozwalających na ich rozpoznanie w wyniku finansowym Spółki.

Informacje ogólne

1.1. 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

1.2. 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.

1.3. Rada Nadzorcza

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

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 Mroczka 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. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AfiB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

1.4. 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.	1 855 881	7,41%	1 855 881	7,41%
3	DUC Fundacja Rodzinna	1 530 402	6,11%	1 530 402	6,11%
4	Pozostali	11 203 791	44,73%	11 203 791	44,73%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

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

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

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

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

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

Spółka dąży do ugruntowania pozycji VARSAV 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.

1.5.1. Projekty własne

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

BARKOUR

W III kwartale 2026 roku całość zespołu deweloperskiego Emitenta pozostawała skoncentrowana na finalizacji produkcji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny - Agent T.H.U.N.D.E.R. W raportowanym okresie projekt znajdował się w zaawansowanej fazie produkcji, a prowadzone prace koncentrowały się przede wszystkim na integracji wszystkich kluczowych systemów rozgrywki, eliminacji błędów, optymalizacji wydajności oraz końcowym dopracowaniu warstwy audiowizualnej i interfejsu użytkownika.

BARKOUR rozwijany jest jako rozbudowana gra action-adventure łącząca parkour, skradanie oraz walkę, z dużym naciskiem na swobodę wyboru sposobu rozgrywki, eksplorację oraz regrywalność. Projekt obejmuje 12 rozbudowanych misji osadzonych w półotwartych lokacjach, oferujących alternatywne ścieżki przejścia, ukryte pomieszczenia, znajdźki oraz dodatkowe aktywności. Gracz może wybierać pomiędzy podejściem opartym na skradaniu i unikaniu przeciwników a bardziej bezpośrednim stylem wykorzystującym system walki oraz szeroki wachlarz gadżetów. Większość misji, poza wybranymi starciami z bossami, może zostać ukończona bez konieczności bezpośredniej eliminacji przeciwników. Wewnętrzne testy wskazują, że ukończenie gry zajmuje obecnie około 15–20 godzin, co odzwierciedla skalę rozbudowanej zawartości oraz możliwości eksploracji świata gry.

W raportowanym okresie zakończono zasadnicze prace nad systemami rozgrywki, w tym mechanikami poruszania się, parkouru, skradania, walki oraz wykorzystania gadżetów. Projekt obejmuje ponad 25 różnorodnych, rozwijanych i ulepszanych gadżetów, pozwalających graczom dostosowywać sposób rozgrywki do własnych preferencji. Istotnym obszarem prac pozostawała integracja poszczególnych mechanik i systemów w ramach kompletnej struktury gry. Ze względu na ich złożoność oraz wzajemne zależności, proces ten ujawnił szereg błędów technicznych, w tym trudnych do odtworzenia problemów wpływających na stabilność rozgrywki. Ich identyfikacja i eliminacja stanowią obecnie jeden z głównych priorytetów zespołu produkcyjnego.

Znaczący postęp osiągnięto w zakresie warstwy audiowizualnej i narracyjnej projektu. Zakończono produkcję wszystkich zaplanowanych przerywników filmowych (cutscen), a także prace nad autorską ścieżką muzyczną gry. BARKOUR obejmuje obecnie ponad 45 minut przerywników filmowych oraz ponad 60 minut oryginalnej muzyki skomponowanej na potrzeby projektu. Zakończono również zasadnicze prace nad nagraniami dialogów,

obejmującymi ponad 15 tys. słów wypowiadanych przez 13 postaci. Tym samym ukończone zostały najważniejsze elementy warstwy fabularnej i muzycznej gry. W obszarze udźwiękowienia kontynuowane są jedynie prace nad pojedynczymi efektami dźwiękowymi oraz ich końcową implementacją i dostosowaniem do poszczególnych sytuacji występujących podczas rozgrywki.

Równolegle prowadzone są końcowe prace nad interfejsem użytkownika (UI), obejmujące zarówno jego funkcjonalność, jak i finalną oprawę wizualną. Szczególna uwaga poświęcana jest czytelności prezentowanych informacji, intuicyjności obsługi oraz spójności interfejsu z charakterystyczną stylistyką BARKOUR. Prace obejmują m.in. dopracowanie menu, ekranów ładowania, elementów interfejsu wykorzystywanych podczas rozgrywki oraz sposobu prezentacji wyposażenia, gadżetów i systemów rozwoju głównego bohatera.

Jednym z najważniejszych kamieni milowych osiągniętych w ostatnich miesiącach było zakończenie procesu tłumaczenia i implementacji lokalizacji gry. BARKOUR posiada obecnie 13 zaimplementowanych wersji językowych, przygotowanych z myślą o globalnej dystrybucji tytułu. Prace lokalizacyjne realizowane były m.in. przy wsparciu dofinansowania pozyskanego przez Emitenta w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo. Zakończenie etapu Localization Complete, wraz z finalizacją zawartości narracyjnej, pozwala na skoncentrowanie dalszych działań na testach jakościowych poszczególnych wersji językowych (LQA), weryfikacji poprawności wyświetlania tekstów oraz eliminacji ewentualnych błędów wynikających z integracji lokalizacji z interfejsem i systemami rozgrywki.

Istotnym obszarem prac w III kwartale pozostawała również optymalizacja wydajności gry. Zespół koncentrował się na poprawie płynności działania oraz dostosowywaniu poszczególnych lokacji i systemów do wymagań platform docelowych. Ze względu na rozbudowaną strukturę poziomów, dużą liczbę interaktywnych elementów oraz złożoność systemów rozgrywki, proces optymalizacji wymaga szczegółowej analizy wydajności i wprowadzania zmian w wielu wzajemnie powiązanych obszarach projektu. Prace te znajdują się obecnie na końcowym etapie, a ich zakończenie stanowi jeden z najważniejszych warunków osiągnięcia oczekiwanej jakości technicznej produktu.

Równolegle kontynuowane są prace nad portowaniem BARKOUR na konsole PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch, a także działania związane z zapewnieniem odpowiedniej wydajności i kompatybilności gry z urządzeniami przenośnymi, w szczególności Steam Deck. Gra została już uruchomiona na planowanych platformach, natomiast prowadzone obecnie prace obejmują dalszą optymalizację, dostosowywanie sterowania i interfejsu oraz rozwiązywanie problemów technicznych charakterystycznych dla poszczególnych urządzeń. Równoległe prowadzenie procesu finalizacji wersji PC oraz prac nad wersjami konsolowymi pozwala na wcześniejsze identyfikowanie potencjalnych problemów i ograniczanie ryzyka technologicznego związanego z późniejszą komercjalizacją projektu na kolejnych platformach.

W III kwartale 2026 roku Emitent istotnie zintensyfikował również działania związane z międzynarodową promocją BARKOUR. Gra była prezentowana podczas najważniejszych wydarzeń branżowych, w tym gamescom w Kolonii, PAX West w Seattle oraz Tokyo Game Show w Japonii. Udział w tych wydarzeniach umożliwił bezpośrednią prezentację

projektu graczom, przedstawicielom mediów oraz potencjalnym partnerom biznesowym, a także zebranie kolejnych opinii dotyczących rozgrywki i odbioru głównego bohatera. Działania te stanowiły istotny element budowania międzynarodowej rozpoznawalności marki BARKOUR przed planowaną premierą.

Równolegle Emitent kontynuował rozwój własnych kanałów komunikacji na platformach X, BlueSky, TikTok oraz Instagram, prezentując kolejne materiały poświęcone mechanikom rozgrywki, gadżetom, animacjom oraz humorystycznym zachowaniom Agenta T.H.U.N.D.E.R.a W ocenie Emitenta konsekwentna budowa społeczności i rozpoznawalności głównego bohatera stanowi istotny element przygotowania globalnej komercjalizacji projektu.

W związku ze skalą rozbudowanej zawartości gry oraz zakresem prac niezbędnych do zapewnienia odpowiedniej stabilności i wydajności produktu, Emitent podjął decyzję o przesunięciu planowanego terminu premiery BARKOUR z IV kwartału 2026 roku na I kwartał 2027 roku. Decyzja ta wynika przede wszystkim z konieczności przeprowadzenia dodatkowych testów, eliminacji błędów ujawnionych podczas integracji systemów oraz zakończenia procesu optymalizacji i dopracowania technicznego gry. W ocenie Zarządu dodatkowy czas przeznaczony na finalizację projektu pozwoli ograniczyć ryzyka związane z premierą oraz zwiększyć potencjał komercyjny BARKOUR.

Na dzień publikacji niniejszego raportu zasadnicza zawartość gry BARKOUR jest ukończona, a zespół produkcyjny koncentruje się na eliminacji błędów, finalizacji interfejsu użytkownika, końcowych pracach nad udźwiękowieniem, optymalizacji oraz przygotowaniu wersji na platformy docelowe. Równolegle Emitent kontynuuje działania marketingowe i przygotowania do globalnej premiery gry w I kwartale 2027 roku.

1.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

1.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem znajdują się w końcowej

fazie – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

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

1.1. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2026 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz siedemnastu współpracowników.

1.2. 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 3Q26 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 kilkuosobowego 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	1.07.2026-30.09.2026	1.07.2025-30.09.2025
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 30.09.2026	Stan na dzień 30.09.2025
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 cozy 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	1.07.2026-30.09.2026	1.01.2025-31.12.2025
A.	**Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:**	**888 942,96**	**2 735 392,44**
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	288 315,96	1 644 457,60
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	600 627,00	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**	**670 688,87**	**1 349 997,89**
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	382,04	7 177,27
III.	Usługi obce	413 389,83	924 509,02
IV.	Podatki i opłaty	0,00	3 166,60
V.	Wynagrodzenia	256 917,00	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)**	**218 254,09**	**1 385 394,55**
D.	**Pozostałe przychody operacyjne**	**1,97**	**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	1,97	2,51
E.	**Pozostałe koszty operacyjne**	**972,17**	**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	972,17	2 009,38
F.	**Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)**	**217 283,89**	**1 375 287,25**
G.	**Przychody finansowe**	**5 953,32**	**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	5 953,32	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)**	**222 235,73**	**1 334 417,28**
J.	Podatek dochodowy	16 732,00	46 816,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	**Zysk (strata) netto (I - J - K)**	**205 503,73**	**1 287 601,28**

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A:*

	Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2026	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	4 323 419,27	4 163 672,81
I.	Zapasy	4 323 419,27	3 597 796,68
1	Materiały	4 198 423,68	3 597 796,68
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 i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	17 834,83	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	5 019,83	357 451,53
III.	Inwestycje krótkoterminowe	106 985,66	206 592,37
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	106 985,66	206 592,37
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	175,10	1 832,23
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	4 323 419,27	4 163 672,81

A.	**Kapitał (fundusz) własny**	**4 279 659,64**	**4 074 155,91**
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	43 759,63	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**	**2 189,00**	**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	43 759,63	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	43 759,63	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	**4 323 419,27**	**4 163 672,81**

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. nie zawiera danych sprzedażowych od wydawcy gier Everdream Valley oraz Everdream Village – dane zostały przesłane zbyt późno.

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 wspólnikami 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 objecie 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 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.

2. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

2.1. Bilans

	Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2026	Stan na dzień 30.09.2025
A.	**Aktywa trwałe**	**8 524 911,13**	**8 478 073,01**
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	253 239,31	324 358,27
1	Środki trwałe	253 239,31	324 358,27
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	7 575 493,07	8 070 193,07
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	7 575 493,07	8 070 193,07
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	635 479,54	83 521,67
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	634 584,00	80 835,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	895,54	2 686,67
B.	**Aktywa obrotowe**	**11 695 747,56**	**11 062 647,06**
I.	Zapasy	10 388 202,85	9 722 720,09
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	10 388 202,85	9 722 720,09
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	696 701,18	538 553,61
1	Należności od jednostek powiązanych	26 639,52	1 000,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	5 273,36
3	Należności od pozostałych jednostek	670 061,66	532 280,25
III.	Inwestycje krótkoterminowe	586 349,03	777 194,40
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	586 349,03	777 194,40
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	24 494,50	24 178,96
C.	**Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy**	**0,00**	**0,00**

D.	**Udziały (akcje) własne**	**0,00**	**0,00**
	Aktywa razem	**20 220 658,69**	**19 540 720,07**

A.	**Kapitał (fundusz) własny**	**10 852 151,83**	**9 244 935,07**
I.	Kapitał podstawowy	2 504 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	12 988 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 676 717,50	7 171 117,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 805 814,29	-10 535 036,68
VI.	Zysk (strata) netto	487 481,18	-34 913,19
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	**Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania**	**9 368 506,86**	**10 295 785,00**
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	2 692 364,64	1 367 411,19
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	2 667 732,56	1 342 779,11
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	5 522 883,12	7 719 995,05
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	8 070,71	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	5 514 812,41	6 575 447,13
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	**20 220 658,69**	**19 540 720,07**

2.2. Rachunek zysków i strat

	Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026-30.09.2026	01.07.2026-30.09.2026	1.01.2025-30.09.2025	1.07.2025-30.09.2025
A.	**Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:**	**3 665 665,93**	**1 141 482,99**	**2 824 605,69**	**1 244 833,62**
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	1 295 232,87	428 704,29	855 198,79	315 777,45
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 370 433,06	712 778,70	1 969 406,90	929 056,17
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**	**2 933 095,66**	**875 302,25**	**2 512 711,58**	**1 187 253,19**
I.	Amortyzacja	53 339,22	17 779,74	29 806,30	17 779,74
II.	Zużycie materiałów i energii	28 685,42	6 999,43	43 411,00	20 469,15
III.	Usługi obce	778 806,25	181 938,99	470 653,39	308 314,06
IV.	Podatki i opłaty	8 325,50	85,53	8 154,24	6 072,13
V.	Wynagrodzenia	1 811 644,36	584 038,85	1 753 209,68	727 723,81
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	125 282,03	40 671,87	119 606,92	42 682,37
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	127 012,88	43 787,84	87 870,05	64 211,93
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	**Zysk (strata ze sprzedaży (A-B)**	**732 570,27**	**266 180,74**	**311 894,11**	**57 580,43**
D.	**Pozostałe przychody operacyjne**	**186 889,60**	**151 726,36**	**145 917,24**	**35 244,69**
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	108 943,09	0,00
II.	Dotacje	118 795,00	118 795,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	68 094,60	32 931,36	36 974,15	35 244,69
E.	**Pozostałe koszty operacyjne**	**120 655,43**	**120 532,59**	**31 682,27**	**17 923,96**
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	120 655,43	120 532,59	31 682,27	17 923,96
F.	**Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)**	**798 804,44**	**297 374,51**	**426 129,08**	**74 901,16**
G.	**Przychody finansowe**	**0,00**	**0,00**	**211 472,18**	**114,50**
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	211 472,18	114,50
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**	**311 323,26**	**84 165,35**	**663 145,45**	**49 878,39**
I.	Odsetki	239 241,36	75 112,06	35 605,59	28 048,86
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00

III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	569 261,66	282,00
IV.	Inne	72 081,90	9 053,29	58 278,20	21 547,53
I.	**Zysk (strata) brutto (F+G-H)**	**487 481,18**	**213 209,16**	**-25 544,19**	**25 137,27**
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)**	**487 481,18**	**213 209,16**	**-34 913,19**	**25 137,27**

2.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2026-30.09.2026	01.07.2026-30.09.2026	1.01.2025-30.09.2025	1.07.2025-30.09.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	**487 481,18**	**213 209,16**	**-34 913,19**	**25 137,27**
Korekty razem	**-626 838,09**	**-313 698,29**	**-1 220 214,77**	**-411 546,35**
1. Amortyzacja	53 339,22	17 779,74	29 806,30	17 779,74
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	42 446,07	-8 069,32	-6 935,60	-6 935,60
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	239 241,36	75 112,06	35 605,59	28 048,86
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	-411 550,00
5. Zmiana stanu rezerw	-24 000,00	0,00	-24 000,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-2 370 433,06	-712 778,70	-1 967 708,28	-930 077,06
7. Zmiana stanu należności	567 761,88	71 814,89	192 946,54	250 463,05
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	860 834,86	335 130,39	530 629,01	642 860,44
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	3 971,58	-110 142,64	-10 558,33	-2 135,78
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	**-139 356,91**	**-117 944,42**	**-1 255 127,96**	**-386 409,08**
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		0,00	0,00	0,00
Wpływy	**0,00**	**0,00**	**936 774,49**	**1 477,02**
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	936 774,49	1 477,02
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Wydatki	**0,00**	**0,00**	**745 797,83**	**268 450,00**
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	745 797,83	268 450,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	**0,00**	**0,00**	**190 976,66**	**-266 972,98**
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00		0,00
Wpływy	**147 549,54**	**147 549,54**	**1 903 585,84**	**1 386 597,41**
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału		0,00	200 200,00	200 200,00
2. Kredyty i pożyczki		0,00	493 038,53	231 067,93
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	147 549,54	147 549,54	129 017,83	-126 000,00
4. Inne wpływy finansowe		0,00	1 081 329,48	1 081 329,48
Wydatki	**294 937,15**	**177 248,25**	**674 617,72**	**568 498,87**
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych		0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli		0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku		0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	189 513,40	98 137,42	593 823,63	500 376,29
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	26 778,29	9 025,94	45 188,50	40 073,72
8. Odsetki	5 625,46	-2 735,11	35 605,59	28 048,86
9. Inne wydatki finansowe	73 020,00	72 820,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	**-147 387,61**	**-29 698,71**	**1 228 968,12**	**610 962,94**
Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	**-286 744,52**	**-147 643,13**	**164 816,82**	**164 716,48**
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	**-286 744,52**	**-147 643,13**	**164 816,82**	**164 716,48**
Środki pieniężne na początek okresu	**454 803,64**	**315 702,25**	**179 558,13**	**179 658,47**
Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	**168 059,12**	**168 059,12**	**344 374,95**	**344 374,95**

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2026-30.09.2026	1.07.2026-30.09.2026	1.01.2025-30.09.2025	1.07.2025-30.09.2025
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	10 746 042,67	10 746 042,67	8 674 098,26	9 025 597,79
I.a.	**Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach**	**10 746 042,67**	**10 746 042,67**	**8 674 098,26**	**9 025 597,79**
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	500 000,00	500 000,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 504 999,90	2 504 999,90	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	2 350 000,00	2 350 000,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	12 988 767,54	12 988 767,54	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	6 783 817,50	6 565 367,50	6 976 917,50
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	158 100,00	-107 100,00	605 750,00	194 200,00
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 676 717,50	6 676 717,50	7 171 117,50	7 171 117,50
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	-2 850 000,00	-2 850 000,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-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	483 898,46
	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	487 481,18	487 481,18	-34 913,19	-34 913,19
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	10 852 151,83	10 852 151,83	9 244 935,07	9 244 935,07
III.	**Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)**	**10 852 151,83**	**10 852 151,83**	**9 244 935,07**	**9 244 935,07**

3. 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.

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.

4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2026 roku

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

W III kwartale 2026 roku Spółka wygenerowała **1 141 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi**, wobec 1 245 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. Na osiągnięte wyniki istotny wpływ miały zarówno przychody ze sprzedaży produktów, jak również kontynuacja ujmowania kosztów produkcji gry BARKOUR w pozycji „zmiana stanu produktów".

Przychody ze sprzedaży produktów wyniosły **429 tys. zł, wobec 316 tys. zł w III kwartale 2025 roku, co oznacza wzrost o blisko 36% rok do roku**. Obejmowały one przede wszystkim przychody netto ze sprzedaży gier Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE, a także przychody związane z pozostałą działalnością Spółki, w tym świadczeniem usług oraz podnajmem części powierzchni biurowej.

Pozycja „zmiana stanu produktów" wyniosła w III kwartale 2026 roku 713 tys. zł, wobec 929 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. Spadek wartości tej pozycji wpłynął na obniżenie łącznych przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, pomimo wzrostu przychodów ze sprzedaży produktów.

Spółka zanotowała w III kwartale 2026 roku **zysk z działalności operacyjnej w wysokości 297 tys. zł, wobec 75 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego**. Zysk netto wyniósł **213 tys. zł, wobec 25 tys. zł w III kwartale 2025 roku**. Oznacza to istotną poprawę rentowności Spółki pomimo kontynuowania intensywnych prac związanych z finalizacją produkcji BARKOUR.

Narastająco, za pierwsze dziewięć miesięcy 2026 roku, Spółka osiągnęła 3 666 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, wobec 2 825 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego, co oznacza wzrost o blisko 30%. Zysk netto za okres od stycznia do września 2026 roku wyniósł **487 tys. zł, wobec straty netto w wysokości 35 tys. zł** w analogicznym okresie 2025 roku.

W zakresie działań w III kwartale 2026 roku, które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 1 141 tys. zł, w tym 429 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, które wzrosły o blisko 36% rok do roku;
- pozycja „zmiana stanu produktów" wyniosła 713 tys. zł i związana była przede wszystkim z kontynuacją produkcji gry BARKOUR oraz dalszą aktywacją kosztów prac nad projektem;
- Spółka osiągnęła zysk operacyjny w wysokości 297 tys. zł oraz zysk netto na poziomie 213 tys. zł, co oznacza istotną poprawę rentowności w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego;

- kontynuowano sprzedaż gier Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE we współpracy z wydawcą Untold Tales. Przychody generowane przez te tytuły pozostają istotnym elementem działalności operacyjnej Emitenta, potwierdzając długoterminowy potencjał komercyjny posiadanych marek;
- kontynuowano zaawansowane prace nad grą BARKOUR, obejmujące integrację systemów rozgrywki, eliminację błędów technicznych, optymalizację wydajności oraz końcowe prace nad interfejsem użytkownika i udźwiękowieniem. Zakończono zasadnicze prace nad przerywnikami filmowymi, autorską ścieżką muzyczną oraz lokalizacją gry na 13 języków;
- kontynuowano prace nad portowaniem gry BARKOUR na platformy Xbox Series X|S, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch, a także działania związane z dostosowaniem wydajności i sterowania do wymagań poszczególnych platform;
- rozwijano działania marketingowe i społecznościowe wokół gry BARKOUR, obejmujące udział w międzynarodowych wydarzeniach branżowych, w tym gamescom, PAX West oraz Tokyo Game Show, rozwój kanałów społecznościowych, a także współpracę z partnerami marketingowymi i twórcami treści;
- we wrześniu 2026 roku Emitent zrealizował również specjalną inicjatywę charytatywną związaną z grą BARKOUR, obejmującą udostępnienie dedykowanej wersji demonstracyjnej wspierającej schronisko dla zwierząt w Milanówku;
- we wrześniu 2026 roku Zarząd Emitenta podjął w formie aktu notarialnego uchwałę dotyczącą podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję 3.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o cenie emisyjnej 0,35 zł za akcję. Działania związane z emisją miały na celu pozyskanie środków na finansowanie przygotowań do komercjalizacji gry BARKOUR, działań marketingowych oraz kapitału obrotowego Spółki.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- wartość pozycji „półprodukty i produkty w toku" na dzień 30 września 2026 roku wyniosła **10 388 tys. zł, wobec 9 723 tys. zł na dzień 30 września 2025 roku**. Pozycja ta związana jest przede wszystkim z aktywacją kosztów produkcji gry BARKOUR, obejmujących rozwój technologiczny projektu, integrację systemów rozgrywki, finalizację warstwy audiowizualnej, optymalizację oraz przygotowanie wersji konsolowych gry;
- suma bilansowa Spółki na dzień 30 września 2026 roku wyniosła **20 221 tys. zł**, wobec 19 541 tys. zł na koniec analogicznego okresu roku poprzedniego. Kapitały własne Emitenta wyniosły **10 852 tys. zł**, wobec 9 245 tys. zł na dzień 30 września 2025 roku;
- zobowiązania krótkoterminowe na dzień 30 września 2026 roku wyniosły **5 523 tys. zł**, wobec 7 720 tys. zł na dzień 30 września 2025 roku, co oznacza ich spadek o około 28% rok do roku. Istotny poziom zobowiązań Spółki związany jest m.in. z finansowaniem działalności produkcyjnej oraz realizacją umowy udziału w przychodach z gry BARKOUR, o której Spółka informowała raportem bieżącym nr 23/2025 z dnia 21 lipca 2025 roku;
- w III kwartale 2026 roku Emitent prowadził działania związane z emisją akcji serii K, mającą na celu pozyskanie dodatkowych środków na przygotowanie globalnej komercjalizacji gry BARKOUR. Na dzień 30

września 2026 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 2 505 tys. zł, a podwyższenie kapitału zakładowego związane z emisją serii K nie było jeszcze zarejestrowane.

W ocenie Zarządu osiągnięte wyniki finansowe, w szczególności wzrost przychodów ze sprzedaży produktów oraz istotna poprawa rentowności operacyjnej, stanowią pozytywny element sytuacji finansowej Spółki w okresie finalizacji jej najważniejszego projektu produkcyjnego. Priorytetem Emitenta pozostaje zakończenie prac nad grą BARKOUR oraz przygotowanie jej do globalnej premiery planowanej na I kwartał 2027 roku.

4.2. 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.

4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

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

Warszawa, dnia 16 listopada 2026 roku