

Warszawa | 17 WRZEŚNIA 2026 ROKU



PEOPLE
CAN FLY

GRUPA KAPITAŁOWA PCF GROUP S.A.

PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY
KAPITAŁOWEJ PCF GROUP S.A. ORAZ SPÓŁKI PCF GROUP S.A.

ZA OKRES 01.01.2026 - 30.06.2026

SPIS TREŚCI

INFORMACJE OGÓLNE	7
1. Organizacja Grupy	7
DZIAŁALNOŚĆ GRUPY PCF GROUP S.A.	9
2. Struktura przychodów ze sprzedaży i segmenty operacyjne	9
3. Opis dokonań Grupy i czynników mających istotny wpływ na Skonsolidowane sprawozdanie finansowe	17
4. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej ...	17
5. Zdarzenia po dniu bilansowym	19
6. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju	20
7. Informacje o instrumentach finansowych	20
8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony	20
9. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe	31
10. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	31
ANALIZA SYTUACJI MAJĄTKOWEJ I FINANSOWEJ GRUPY I JEDNOSTKI.....	32
11. Wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej w Okresie sprawozdawczym	32
12. Skonsolidowane sprawozdanie z wyniku	32
13. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	35
14. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	36
15. Skonsolidowane wskaźniki rentowności	37
16. Skonsolidowane wskaźniki płynności	38
17. Skonsolidowane wskaźniki struktury finansowania.....	39
18. Jednostkowe sprawozdanie z wyniku	39
19. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	41
20. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	43
21. Jednostkowe wskaźniki rentowności.....	43
22. Jednostkowe wskaźniki płynności.....	44
23. Jednostkowe wskaźniki struktury finansowania	44
24. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok.....	45
25. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanym PCF Group S.A., z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności	45
26. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	45
AKCJE I STRUKTURA WŁAŚCICIELSKA PCF GROUP S.A.....	47
27. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, a także wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego.....	47
28. Zestawienie stanu posiadania akcji Jednostki dominującej lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Jednostki dominującej na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego	47

Wykaz zastosowanych skrótów i definicji

MSSF, MSR	Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej oraz Międzynarodowe Standardy Rachunkowości, w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską.
Spółka, Jednostka dominująca	PCF Group S.A.
Dzień bilansowy	30.06.2026 r.
Dzień publikacji	17.09.2026 r.
Rok obrotowy	Okres od 1.01.2026 r. do 31.12.2026 r.
Okres sprawozdawczy	Okres od 1.01.2026 r. do 30.06.2026 r.
Okres porównawczy	Okres od 1.01.2025 r. do 30.06.2025 r.
Koniec poprzedniego roku obrotowego	31.12.2025 r.
Grupa, Grupa Kapitałowa	Grupa Kapitałowa PCF Group S.A.
Sprawozdanie z działalności	Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz PCF Group S.A. za Okres sprawozdawczy, sporządzone w formie jednego dokumentu
Sprawozdanie finansowe	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za Okres sprawozdawczy
Skonsolidowane sprawozdanie finansowe	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za Okres sprawozdawczy
PCF UK	People Can Fly UK Limited
PCF US	People Can Fly U.S., LLC
PCF CAN	People Can Fly Canada Inc.
CDG	Cooldown Games Limited
PCF Ireland	People Can Fly Ireland Limited (poprzednia nazwa CDG, używana do dnia 8.05.2026 r.)
Incuvo	Incuvo S.A.

PLN, zł

polski złoty (waluta funkcjonalna i prezentacji Spółki)

tys. PLN

tysiące polskich złotych

Sprawozdanie z działalności sporządzono na podstawie § 70 ust. 1 pkt 4, 6 i 7 oraz § 71 ust. 1 pkt 4, 6 i 7 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 06.06.2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim.

Zgodnie z § 71 ust. 8 ww. rozporządzenia, Sprawozdanie z działalności sporządzono w formie jednego dokumentu.

Dane liczbowe prezentowane w Sprawozdaniu z działalności wyrażono w tys. PLN, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Zawarte w nim informacje finansowe wynikają ze Sprawozdania finansowego oraz ze Skonsolidowanego sprawozdania finansowego, sporządzonych zgodnie z MSSF obowiązującymi na Dzień bilansowy.

Sprawozdanie z działalności zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, które odzwierciedlają aktualne przekonania Spółki. Ze względu na swój charakter wymagają one uwzględnienia następujących zastrzeżeń:

- Ryzyko i obiektywne ograniczenia: plany i założenia bazują na czynnikach rynkowych nierzadko pozostających poza kontrolą Spółki lub Grupy. Faktyczne wyniki, perspektywy i rozwój mogą istotnie odbiegać od założeń przewidywanych w dokumencie.
- Brak gwarancji: Spółka i Grupa nie gwarantują realizacji zarysowanych scenariuszy. Opisane czynniki stanowią wyłącznie jedną z możliwych opcji, której nie należy traktować jako ostatecznej lub najbardziej prawdopodobnej.
- Brak charakteru prognozy: żadne informacje dotyczące przyszłości, ujęte w Sprawozdaniu z działalności wprost lub w sposób dorozumiany, nie stanowią oficjalnych prognoz ani szacunków wyników finansowych.

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizacja Grupy

Organizacja Grupy ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz opis zmian w strukturze Grupy wraz z podaniem ich przyczyn.

Nazwa Jednostki dominującej	PCF Group S.A.
Siedziba i adres	al. „Solidarności” 171, 00-877 Warszawa, Polska (stanowi jednocześnie podstawowe miejsce prowadzenia działalności przez Spółkę)
KRS / REGON	0000812668 / 141081673
Jednostka dominująca	PCF Group S.A. jest jednostką dominującą najwyższego szczebla Grupy Kapitałowej PCF Group
Podstawowy przedmiot działalności	Produkcja gier wideo
Czas trwania Jednostki dominującej	Nieoznaczony

W Okresie sprawozdawczym oraz w okresie do Dnia publikacji nie wystąpiły zmiany nazwy Spółki ani jej innych danych identyfikacyjnych.

Struktura Grupy

Skład i struktura Grupy na Dzień bilansowy przedstawia się następująco:



Zmiany struktury Grupy, w tym wynikające z połączenia jednostek, przejęcia lub sprzedaży jednostek zależnych i inwestycji długoterminowych, restrukturyzacji i zaniechania działalności

W Okresie sprawozdawczym zmiany w strukturze oraz w składzie podmiotów tworzących Grupę przedstawiają się następująco:

- **Zmiana nazwy spółki zależnej:**

W dniu 8.05.2026 r. formalnie zarejestrowano zmianę nazwy spółki zależnej z People Can Fly Ireland Limited na Cooldown Games Limited.

- **Utrata kontroli nad spółką zależną:**

W dniu 29.06.2026 r., w wyniku wszczęcia z mocy prawa procedury upadłościowej wobec Game On (i przejęcia zarządu nad masą upadłościową przez licencjonowanego nadzorcę), Jednostka dominująca utraciła nad nią kontrolę. Szczegółowy opis przebiegu tego postępowania oraz jego wpływ na dane finansowe zostały zaprezentowane w nocie 23 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Poza opisanymi powyżej zdarzeniami, w Okresie sprawozdawczym oraz w okresie do Dnia publikacji nie wystąpiły żadne inne zmiany w strukturze Grupy (w tym wynikające z połączenia jednostek, przejęcia lub sprzedaży jednostek zależnych, inwestycji długoterminowych, restrukturyzacji ani zaniechania działalności).

Informacja o udziałach w innych przedsiębiorstwach

Na Dzień bilansowy oraz na Dzień publikacji brak jest spółek joint venture i przedsiębiorstw spoza Grupy, w których spółki z Grupy posiadają udział w kapitale mogący mieć znaczący wpływ na ocenę ich aktywów, pasywów, sytuacji finansowej oraz zysków i strat.

Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Spółki z innymi podmiotami

Na Dzień bilansowy oraz na Dzień publikacji Spółka ani jej spółki zależne, w tym pośrednio, nie posiadały udziałów w innych podmiotach.

Posiadane oddziały (zakłady)

W dniu 1.04.2026 r. Oddział w Rzeszowie „Oddział Badawczo-Rozwojowy” z siedzibą przy ul. Wrzesława Romańczuka 6, 35-302 Rzeszów został wykreślony z Rejestru Przedsiębiorców KRS.

Spółki zależne nie posiadają oddziałów.

Informacje o transakcjach zawartych przez Spółkę lub jednostkę od niej zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe

W Okresie sprawozdawczym oraz w okresie do Dnia publikacji ani Spółka, ani jej jednostki zależne nie zawarły istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY PCF GROUP S.A.

2. Struktura przychodów ze sprzedaży i segmenty operacyjne

Grupa dzieli działalność na pięć segmentów operacyjnych:

- produkcja gier na zlecenie (development fees),
- prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties),
- produkcja i wydawnictwo gier własnych (tantiemy), tzw. „self-publishing” lub „first-party publishing”,
- wydawnictwo gier obcych, tzw. „third-party publishing” (nowy segment wyodrębniony w Okresie sprawozdawczym),
- pozostałe.

Segment „produkcja gier na zlecenie (development fees)”

Poniższa tabela prezentuje kluczowe projekty realizowane przez Grupę w ramach tego segmentu:

Wydawca	Projekt	Status w Okresie sprawozdawczym	Status w Okresie porównawczym
Square Enix Limited	Gemini	—	W toku / Wstrzymany
Microsoft Corporation	Maverick	W toku	W toku
Krafton Inc.	Echo	—	W toku
Krafton Inc.	Zulu	W toku	W toku
Krafton Inc.	Bravo	W toku	—
Krafton Inc.	Lima	W toku (nowy)	—
Sony Interactive Entertainment LLC	Delta	W toku	W toku
2K Games Inc.	Florence	W toku (nowy)	—

Projekt Gemini

Prace nad projektem Gemini oraz współpraca z wydawcą (Square Enix Limited) zostały ostatecznie zakończone w poprzednim roku obrotowym. Jednostka dominująca wraz z PCF UK zawarła warunkowe porozumienie ze Square Enix Limited w dniu 19.11.2025 r., zgodnie z którym po ziszczeniu się warunku zawieszającego (tj. otrzymania i pozytywnej weryfikacji materiałów z projektu Gemini tzw. Closing Kit przez Square Enix Limited), dotychczasowa umowa produkcyjno-wydawnicza zostanie rozwiązana za porozumieniem stron. Warunek ten ziścił się w dniu 17.12.2025 r. W ramach ostatecznych rozliczeń finansowych, Square Enix Limited, Jednostka

dominująca oraz PCF UK wzajemnie zrzekły się wszelkich potencjalnych roszczeń związanych z dotychczasową współpracą.

Projekt Maverick („Gears of War: E-Day”)

W Okresie sprawozdawczym Jednostka dominująca kontynuowała prace nad projektem Maverick, czyli grą „Gears of War: E-Day”, realizowaną na zasadach koprodukcji (co-development) we współpracy z kanadyjskim studiem The Coalition (wchodzącym w skład grupy Microsoft). Prace prowadzone są na bazie umowy produkcyjno-wydawniczej zawartej dnia 13.06.2023 r., przy uwzględnieniu zwiększonego zakresu współpracy wynikającego z aneksu zawartego 16.12.2025 r.

Projekty Echo, Zulu, Bravo i Lima

W Okresie sprawozdawczym Grupa kontynuowała współpracę z wydawcą Krafton Inc. w zakresie produkcji niezależnych trybów rozgrywki do istniejących gier z portfolio wydawcy.

Projekt Echo („Xeno Point”)

Prace nad projektem zostały sfinalizowane w poprzednim roku obrotowym. Projekt ten dotyczył trybu rozgrywki „Xeno Point” do gry PUBG: BATTLEGROUNDS. Premiera trybu miała miejsce 8.04.2026 r. na komputerach PC oraz 16.04.2026 r. na konsolach.

Projekty Zulu oraz Bravo

W Okresie sprawozdawczym Grupa kontynuowała prace deweloperskie nad projektami Zulu oraz Bravo. Realizacja obu projektów przebiega zgodnie z założonymi harmonogramami.

Dodatkowo, w Okresie sprawozdawczym Jednostka dominująca rozpoczęła prace nad projektem Lima obejmującym świadczenie usług wsparcia produkcyjnego dla Krafton przez dedykowany zespół Jednostki dominującej.

Projekt Delta

W Okresie sprawozdawczym Grupa kontynuowała współpracę z Sony Interactive Entertainment LLC, której przedmiotem jest produkcja prototypu nowej gry wideo pod nazwą kodową Projekt Delta (opartej na IP wydawcy). Na mocy aneksów z dnia 10.11.2025 r., 2.04.2026 r., 11.07.2026 r. i 28.08.2026 r. strony zdecydowały o wydłużeniu współpracy.

Projekt Florence

W Okresie sprawozdawczym Grupa rozpoczęła współpracę z wydawcą 2K Games, Inc. przy nowym projekcie. W ramach zawartej ramowej umowy Grupa świadczy usługi współtworzenia (co-development) nowej gry wideo pod nazwą kodową Projekt Florence, która jest rozwijana i stanowi wyłączną własność intelektualną wydawcy. Realizacja projektu przebiega w modelu na zlecenie (work-for-hire), a zakres oraz warunki współpracy nie odbiegają od standardów rynkowych typowych dla tego rodzaju przedsięwzięć. Na mocy aneksu z dnia 1.06.2026 r. strony zdecydowały o wydłużeniu współpracy.

Segment „**prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)**”

W Okresie sprawozdawczym segment ten obejmował przychody z tytułu wynagrodzenia umownego (royalties) należnego Grupie od wydawców w związku ze sprzedażą gier wyprodukowanych w latach poprzednich.

Kluczowym źródłem przychodów w tej kategorii pozostaje gra *Bulletstorm: Full Clip Edition* (remaster), wydana na podstawie umowy produkcyjno-wydawniczej z dnia 24.10.2016 r. zawartej pomiędzy Jednostką dominującą a Gearbox Publishing, LLC. W odniesieniu do tego tytułu Jednostka dominująca zachowała prawa autorskie, udzielając wydawcy licencji wyłącznej na dystrybucję gry na czas nieokreślony.

Segment „**produkcja i wydawnictwo gier własnych (tantiemy)**” tzw. „**first-party publishing**”

W ramach tego modelu Grupa komercjalizuje gry wytworzone w oparciu o własne prawa własności intelektualnej (IP). Wynagrodzenie Jednostki dominującej oraz CDG (dawniej PCF Ireland) stanowią tantiemy (udział we wpływach ze sprzedaży), rozliczane zgodnie z obowiązującymi umowami.

Poniższa tabela przedstawia zestawienie gier wydanych w tym modelu do dnia zakończenia Okresu sprawozdawczego:

Gra	Deweloper (Producent)	Wydawca / Współwydawca	Data premiery
Bulletstorm VR	Jednostka dominująca, Incuvo	Jednostka dominująca, CDG (dawniej PCF Ireland)	18.01.2024
Lost Rift	Jednostka dominująca	Jednostka dominująca, CDG (dawniej PCF Ireland)	25.09.2025 (Early Access)
Tracked: Shoot to Survive	Incuvo	Jednostka dominująca, CDG (dawniej PCF Ireland)	13.11.2025

W przypadku gier *Bulletstorm VR* oraz *Tracked: Shoot to Survive*, przychody ze sprzedaży w pierwszej kolejności przeznaczone są na rozliczenie (zwrot) finansowania produkcji otrzymanego od właścicieli platform:

- dla *Bulletstorm VR* – od Meta, Sony oraz Pico;
- dla *Tracked: Shoot to Survive* – od Meta.

Powyższy model nie obejmuje tytułu *Green Hell VR*, *Sucktopus* oraz *Bloxxer*, których deweloperem i wydawcą jest samodzielnie spółka Incuvo.

Segment **wydawnictwo gier podmiotów trzecich** tzw. „**third-party publishing**” (nowy segment wyodrębniony w Okresie sprawozdawczym)

W ramach tego modelu CDG (dawniej PCF Ireland) pełni rolę wydawcy gier wideo, których produkcją zajmują się zewnętrznymi, niezależnymi deweloperzy. W przeciwieństwie do segmentu „produkcja i wydawnictwo gier własnych” (tzw. „first-party publishing”), Grupa nie jest twórcą tych tytułów. CDG odpowiada za wydawanie gier, w tym również w określonych przypadkach za sfinansowanie lub współfinansowanie ich produkcji.

Zestawienie gier w ramach omawianego segmentu przedstawia się następująco:

Gra	Wydawca z Grupy	Data premiery / Planowana data premiery
Trine 6: Together in Time	CDG (dawniej PCF Ireland)	4.03.2027 r.
Project Sharky	CDG (dawniej PCF Ireland)	-
Project Minerva	CDG (dawniej PCF Ireland)	-

Segment **„Pozostałe”** nie generuje przychodów. W Okresie sprawozdawczym obejmował on wyłącznie wartość netto wewnętrznego oprogramowania „PCF Framework” (narzędzi wspierających proces tworzenia gier w oparciu o silnik Unreal Engine), którego rozwój i kapitalizacja nakładów zostały zakończone w 2025 roku.

Zmiana metodologii raportowania segmentowego

W Okresie sprawozdawczym Zarząd Jednostki dominującej dokonał rewizji i zmiany metodologii przypisywania wyników i aktywów do segmentów operacyjnych. W celu zapewnienia rzetelniejszego obrazu rentowności poszczególnych linii biznesowych wyodrębniono pozycję „Niealokowane”. W pozycji tej ujmowane są m.in. ogólne koszty i aktywa korporacyjne, które zarządzane są na poziomie całej Grupy.

Zgodnie z wymogami MSSF 8.29, w związku ze zmianą struktury wewnętrznego raportowania, dane porównawcze w zakresie wyników oraz aktywów zostały przekształcone retrospektywnie w celu zapewnienia ich pełnej porównywalności z danymi za bieżący Okres sprawozdawczy.

STRUKTURA PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY W GRUPIE

	Produkcja gier na zlecenie (development fee)	Prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)	Produkcja i wydawnictwo gier własnych	Wydawnictwo gier podmiotów trzecich	Pozostałe	Niealokowane	Ogółem
za okres od 01.01 do 30.06.2026 r.							
Region							
Europa	-	15	4 704	138	-	-	4 857
Pozostałe kraje	85 362	590	496	-	-	-	86 448
Przychody ze sprzedaży ogółem	85 362	605	5 200	138	-	-	91 305
Linia produktu							
Gry	85 362	605	5 200	138	-	-	91 305
Przychody ze sprzedaży ogółem	85 362	605	5 200	138	-	-	91 305
Termin przekazania dóbr / usług							
W momencie czasu	-	605	5 200	138	-	-	5 943
W miarę upływu czasu	85 362	-	-	-	-	-	85 362
Przychody ze sprzedaży ogółem	85 362	605	5 200	138	-	-	91 305
za okres od 01.01 do 30.06.2025 r.							
Region							
Europa	48 156	11	4 098	-	-	-	52 265
Pozostałe kraje	62 098	797	146	-	-	-	63 041

Przychody ze sprzedaży ogółem	110 254	808	4 244	-	-	-	115 306
Linia produktu							
Gry	110 254	808	4 244	-	-	-	115 306
Przychody ze sprzedaży ogółem	110 254	808	4 244	-	-	-	115 306
Termin przekazania dóbr / usług							
W momencie czasu	-	808	4 244	-	-	-	5 052
W miarę upływu czasu	110 254	-	-	-	-	-	110 254
Przychody ze sprzedaży ogółem	110 254	808	4 244	-	-	-	115 306

STRUKTURA PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY W JEDNOSTCE DOMINUJĄCEJ

	Produkcja gier na zlecenie (development fee)	Prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)	Produkcja i wydawnictwo gier własnych (tantiemy)	Pozostałe	Niealokowane	Ogółem
za okres od 01.01 do 30.06.2026 r.						
Region						
Europa	159	15	437	-	-	611
Pozostałe kraje	83 274	589	-	-	-	83 863
Przychody ze sprzedaży ogółem	83 433	604	437	-	-	84 474
Linia produktu						
Gry	83 433	604	437	-	-	84 474
Przychody ze sprzedaży ogółem	83 433	604	437	-	-	84 474
Termin przekazania dóbr/usług						
W momencie czasu	-	604	437	-	-	1 041
W miarę upływu czasu	83 433	-	-	-	-	83 433
Przychody ze sprzedaży ogółem	83 433	604	437	-	-	84 474
za okres od 01.01 do 30.06.2025 r.						
Region						
Europa	37 732	6	106	-	-	37 844
Pozostałe kraje	52 320	790	-	-	-	53 110
Przychody ze sprzedaży ogółem	90 052	796	106	-	-	90 954

Linia produktu						
Gry	90 052	796	106	-	-	90 954
Przychody ze sprzedaży ogółem	90 052	796	106	-	-	90 954
Termin przekazania dóbr/usług						
W momencie czasu	-	796	106	-	-	902
W miarę upływu czasu	90 052	-	-	-	-	90 052
Przychody ze sprzedaży ogółem	90 052	796	106	-	-	90 954

3. Opis dokonań Grupy i czynników mających istotny wpływ na Skonsolidowane sprawozdanie finansowe

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej w Okresie sprawozdawczym nie wystąpiły inne dokonania Grupy ani czynniki mające istotny wpływ na Skonsolidowane sprawozdanie finansowe, które wymagałyby odrębnego ujawnienia w niniejszym punkcie. Okoliczności o kluczowym znaczeniu zostały opisane w notce 4. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej.

4. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej

Zestawienie znaczących zdarzeń i transakcji w Okresie sprawozdawczym przedstawia się następująco:

Data	Nr Raportu	Znaczące zdarzenie oraz wpływ na sytuację finansową i operacyjną
1.01.2026	-	Wygaśnięcie warrantów subskrypcyjnych serii A (Square Enix Limited) Zgodnie z warunkami emisji, ostateczny termin na wykonanie praw z warrantów upływał 31.12.2025 r. Ponieważ uprawniony podmiot nie zrealizował swoich praw do upływu tego terminu, wszystkie wyemitowane w ramach programu warrantów wygasły i podlegają umorzeniu. Tym samym program uważa się za ostatecznie zakończony – począwszy od Roku obrotowego Jednostka dominująca nie będzie rozpoznawać żadnych dalszych kosztów ani dokonywać wycen z tego tytułu.
15.04.2026	RB 3/2026	Zawarcie umowy współpracy z 2K Games, Inc. Zawarcie z 2K Games, Inc. umowy wykonawczej (Statement of Work) oraz ramowej umowy o świadczenie usług (Service Agreement) dotyczących współpracy w zakresie produkcji gry wideo pod nazwą kodową <i>Project Florence</i>.
24.04 – 14.05.2026	RB 4 – 9/2026	Zawarcie umowy inwestycyjnej z Cooldown Games LLC oraz emisja akcji serii I Na podstawie umowy z Cooldown Games LLC, CDG (dawniej PCF Ireland) nabyła prawa wydawnicze do trzech gier wideo za ok. 1 500 tys. USD, a Grupa przejęła zespół deweloperski, tworząc własne struktury wydawnicze. W celu sfinansowania transakcji i dalszej produkcji tych gier, Zarząd Jednostki dominującej podjął uchwałę o emisji 3 476 916 akcji serii I po cenie 4,00 PLN za akcję (łącznie wartość ok. 13 908 tys. PLN). Zgodnie z umową, Cooldown Games LLC i powiązani inwestorzy

		przeznaczali na objęcie akcji nowej emisji łącznie ok. 10 800 tys. PLN. W dniu 06.05.2026 r. zawarto umowy objęcia wszystkich nowo emitowanych akcji, a wymagane wkłady pieniężne zostały w całości wniesione.
26.05.2026	RB 11/2026	Utworzenie odpisu aktualizującego wartość firmy spółki zależnej Game On Po analizie zaktualizowanego biznesplanu Game On, Grupa zidentyfikowała przesłanki do utraty wartości aktywów. W następstwie przeprowadzonego testu podjęto decyzję o utworzeniu odpisu aktualizującego w wysokości 100% wartości firmy alokowanej do tego podmiotu w kwocie 24 929 tys. PLN.
29.05.2026	RB 12/2026	Wszczęcie postępowania restrukturyzacyjnego spółki Game On Spółka Game On podjęła decyzję o wszczęciu wobec niej postępowania restrukturyzacyjnego na podstawie kanadyjskiej ustawy <i>Bankruptcy and Insolvency Act</i> poprzez złożenie zawiadomienia o zamiarze przedstawienia propozycji układowej wierzycielom (ang. <i>Notice of Intention to Make a Proposal</i> – NOI). Zdarzenie to otworzyło ustawowy termin na przygotowanie prognoz przepływów oraz właściwych propozycji restrukturyzacyjnych.
6.06.2026	RB 17/2026	Podjęcie decyzji o wyznaczeniu daty premiery gry wydawanej przez spółkę zależną CDG (dawniej PCF Ireland) CDG (dawniej PCF Ireland) podjęła decyzję o wyznaczeniu daty premiery gry „<i>Trine 6: Together in Time</i>” w wersjach przeznaczonych na platformy sprzętowe Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox Series S/X, Nintendo Switch and Nintendo Switch 2, Valve Steam, Epic Games Store na dzień 17.09.2026 r.
29.06.2026	RB 20/2026	Wszczęcie postępowania upadłościowego spółki Game On i utrata kontroli Po upływie terminu ustawowego, spółka Game On zakończyła postępowanie NOI bez składania propozycji układowej wierzycielom ani ubiegania się o przedłużenie terminów. Zgodnie z przepisami prawa kanadyjskiego, skutkowało to automatycznym wszczęciem z mocy prawa postępowania upadłościowego (<i>assignment in bankruptcy</i>). Zarząd nad masą upadłościową oraz likwidację aktywów przejął licencjonowany nadzorca (<i>licensed insolvency trustee</i>). W efekcie, z dniem 29.06.2026 r. Jednostka dominująca utraciła kontrolę nad tym podmiotem, co wiąże się z zaprzestaniem jego konsolidacji metodą pełną na Dzień bilansowy.

		Zgodnie z MSSF 10, skonsolidowany wynik i przepływy pieniężne obejmują operacje Game On wyłącznie do dnia utraty kontroli, a aktywa i zobowiązania spółki zostały wyłączone z bilansu na 30.06.2026 r. Rozliczenie utraty kontroli (dekonsolidacja) skutkowało ujęciem zysku w wysokości 2 868 tys. PLN w pozycji pozostałe przychody operacyjne sprawozdania z wyniku.
--	--	---

5. Zdarzenia po dniu bilansowym

Po Dniu bilansowym wystąpiły następujące zdarzenia, które nie wymagały ujęcia w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym:

Data	Nr Raportu	Znaczące zdarzenie oraz wpływ na sytuację finansową i operacyjną
Marzec 2026 - Dzień publikacji	-	Sytuacja geopolityczna na Bliskim Wschodzie Zarząd Jednostki dominującej na bieżąco monitoruje wpływ konfliktu zbrojnego i sytuacji polityczno-gospodarczej w regionie Bliskiego Wschodu na działalność Grupy. Na Dzień publikacji nie zidentyfikowano istotnego wpływu tej sytuacji na wyniki finansowe, działalność operacyjną ani na ocenę założenia o kontynuacji działalności.
21.07.2026	RB 24-25/2026	Wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji serii I W dniu 24.07.2026 r. do obrotu giełdowego na rynku podstawowym GPW wprowadzono 3 476 916 akcji zwykłych na okaziciela serii I Jednostki dominującej (zarejestrowanych w KDPW pod kodem ISIN PLPCFGR00010). Zdarzenie to stanowiło formalne zakończenie procesu wprowadzenia do obrotu giełdowego akcji nowej emisji.
24.08.2026	RB 26/2026	Podjęcie decyzji o przesunięciu daty premiery gry wydawanej przez spółkę zależną CDG (dawniej PCF Ireland) CDG (dawniej PCF Ireland) podjęła decyzję o przesunięciu daty premiery gry „Trine 6: Together in Time” w wersjach przeznaczonych na platformy sprzętowe Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox Series S/X, Nintendo Switch and Nintendo Switch 2, Valve Steam, Epic Games Store z dnia 17.09.2026 r. na dzień 4.03.2027 r.

Po Dniu bilansowym wystąpiły następujące zdarzenia, które wymagały ujęcia w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym:

Data	Nr Raportu	Znaczące zdarzenie oraz wpływ na sytuację finansową i operacyjną
31.08.2026	RB 28/2026	Rozliczenie kosztów subskrypcji akcji serii I Łączne koszty emisji 3 476 916 akcji wyniosły 382 tys. PLN (w tym koszty prawne: 194 tys. PLN, doradztwo transakcyjne: 180 tys. PLN, opłaty KDPW/GPW: 8 tys. PLN). Średni koszt przypadający na jedną akcję wyniósł ok. 0,11 PLN. Zgodnie z zasadami rachunkowości, kwota ta pomniejszyła kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej.

6. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

Nakłady na projekty realizowane w modelu produkcji i wydawnictwa własnego gier spełniają kryteria kapitalizacji prac rozwojowych zgodnie z MSR 38 „Wartości niematerialne”. Szczegółowe zestawienie tych nakładów prezentuje nota 4 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego w pozycji „Prace rozwojowe w trakcie wytwarzania”.

W Okresie sprawozdawczym Grupa nie poniosła istotnych nakładów na prace badawcze.

7. Informacje o instrumentach finansowych

Do głównych instrumentów finansowych Jednostki dominującej oraz Grupy należą aktywa finansowe powstające bezpośrednio w toku prowadzonej działalności, w szczególności należności z tytułu dostaw i usług oraz środki pieniężne.

Jednostka dominująca oraz Grupa nie stosują pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych posiadanych przez Jednostkę dominującą i Grupę na Dzień bilansowy oraz na koniec Okresu porównawczego nie odbiegała istotnie od ich wartości bilansowej zaprezentowanej w sprawozdaniach finansowych, z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na rynkowych warunkach.

8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony

Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy

Ryzyko wysokiej koncentracji przychodów Grupy z tytułu współpracy z wydawcami

W dającej się przewidzieć przyszłości głównym źródłem przychodów Grupy pozostaną wynagrodzenia od zewnętrznych wydawców z tytułu realizacji gier w modelu *work-for-hire*. Model ten polega na cyklicznych płatnościach za realizację kolejnych etapów produkcji (tzw. kamieni milowych) po ich uprzedniej akceptacji przez wydawcę.

Wysoka koncentracja przychodów wynika z oparcia portfela projektów o współpracę z zaledwie kilkoma kluczowymi, globalnymi partnerami. Należą do nich:

- **Krafton Inc.** (wydawca projektów: Zulu i Bravo),
- **Sony Interactive Entertainment LLC** (wydawca projektu Delta),
- **Microsoft Corporation** (wydawca projektu Maverick),
- **2K Games Inc** (wydawca projektu Florence).

Ewentualne decyzje wydawców o ograniczeniu finansowania, odrzuceniu kamieni milowych lub pojawienie się dysproporcji pomiędzy liczebnością zespołu opłacanego przez wydawcę a rzeczywiście przypisanego do projektu, miałyby natychmiastowy i bardzo negatywny wpływ na działalność operacyjną, rentowność oraz wyniki finansowe wypracowywane przez Grupę.

Ryzyko, o którym mowa powyżej zmaterializowało się w Roku obrotowym w przypadku Projektu Gemini (realizowanego dla Square Enix Limited). W maju 2025 r. wydawca nie przedstawił Jednostce dominującej warunków realizacji dalszych etapów produkcji i zaprzestał komunikacji co do woli kontynuacji projektu. Doprowadziło to do:

- wstrzymania prac deweloperskich z dniem 1.06.2025 r.,
- konieczności redukcji zespołu dedykowanego projektowi o ponad 60 osób,
- konieczności podjęcia szeregu innych działań w tym zawieszeniu realizacji Projektu Bifrost, redukcji zatrudnienia w zespole realizującym ten projekt oraz w działach wsparcia.

Ryzyko uzależnienia od członków zespołu produkcyjnego Grupy

Działalność Grupy w znaczącym stopniu zależy od umiejętności i doświadczenia kadry kierowniczej oraz zespołów deweloperskich. Kompetencje te bezpośrednio warunkują jakość tworzonych gier oraz terminowość realizacji harmonogramów (kamieni milowych). Dotrzymanie tych terminów jest z kolei kluczowe dla zapewnienia ciągłości przepływów pieniężnych, na których obecnie opiera się stabilność finansowa Grupy.

Szczególną rolę w procesie produkcyjnym odgrywają osoby kierujące projektami, w tym: Dyrektorzy Kreatywni (*Creative Directors*), Dyrektorzy Artystyczni (*Art Directors*), Dyrektorzy Techniczni (*Technical Directors*), Dyrektorzy ds. Produkcji (*Development Directors*) oraz liderzy poszczególnych zespołów (*Leads*).

Ze względu na globalny deficyt wykwalifikowanych specjalistów w branży gier wideo, pozyskanie i utrzymanie talentów jest wysoce konkurencyjne. Mimo oferowania atrakcyjnych warunków współpracy, nie można wykluczyć ryzyka odejścia kluczowych pracowników.

Materializacja tego ryzyka, w połączeniu z trudnościami w szybkim pozyskaniu rynkowych zastępstw, może skutkować:

- ograniczeniem zdolności produkcyjnych Grupy,
- spadkiem jakości realizowanych projektów lub opóźnieniami w ich dostarczaniu,
- trudnościami w terminowym wywiązywaniu się ze zobowiązań wobec zewnętrznych wydawców, co jest kluczowe w strategicznie priorytetowym dla Grupy modelu *work-for-hire*,

- zakłóceniami w bieżącym rozwoju i obsłudze gier realizowanych w modelu *self-publishing*,
- koniecznością poniesienia dodatkowych, nieplanowanych kosztów rekrutacji i wdrożenia nowych pracowników.

Wystąpienie powyższych czynników miałyby bezpośredni, negatywny wpływ na działalność operacyjną, płynność oraz wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko spadku efektywności w związku z pracą poza biurami Grupy

Działalność Grupy w dużej mierze opiera się na współpracy z rozproszonymi zespołami deweloperskimi. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom rynku pracy oraz w celu optymalizacji stałych kosztów operacyjnych (m.in. najmu powierzchni biurowych), Grupa powszechnie stosuje model pracy hybrydowej, a w przypadku części zespołów – w pełni zdalnej.

Mimo deklarowanego przez pracowników i współpracowników poczucia wyższej efektywności w modelu pracy zdalnej, z perspektywy zarządczej utrzymanie optymalnej i mierzalnej wydajności takich zespołów stanowi istotne wyzwanie. Grupa stosuje odpowiednie narzędzia i zautomatyzowane systemy do monitorowania postępów, jednak sama technologia nie gwarantuje skuteczności. Efektywność zależy w równym stopniu od kultury organizacyjnej, dojrzałości kadry menedżerskiej (*Leads*, Dyrektorzy) oraz dyscypliny poszczególnych deweloperów.

Nie ma gwarancji, że Grupa zawsze prawidłowo zidentyfikuje obszary wymagające usprawnień, sprawnie wyeliminuje tzw. „wąskie gardła” w procesach lub skutecznie wyegzekwuje oczekiwaną wydajność realizacji zadań poza biurem.

Materializacja ryzyka związanego z długoterminowym spadkiem efektywności lub błędami w zarządzaniu pracą rozproszoną może skutkować:

- obniżeniem jakości produkowanych gier,
- niedotrzymywaniem terminów realizacji poszczególnych etapów (kamieni milowych), co bezpośrednio rzutuje na przepływy pieniężne z umów *work-for-hire*,
- nadszarpnięciem renomy Grupy jako rzetelnego i terminowego partnera biznesowego dla globalnych wydawców.

W konsekwencji, nieumiejętność utrzymania wysokiej efektywności zespołów realizujących zadania poza biurami mogłaby mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną, przychody oraz pozycję rynkową Grupy.

Ryzyko związane z opóźnieniem lub niedojściem do skutku premier gier produkowanych lub wydawanych przez Grupę

W przypadku gier własnych Grupy oraz gier podmiotów trzecich, których Grupa jest wydawcą, finansowanie ich produkcji, poza środkami pozyskanymi od akcjonariuszy, jest zapewniane przede wszystkim ze środków generowanych z bieżącej współpracy z zewnętrznymi wydawcami na podstawie zawartych z tymi wydawcami umów produkcyjno-wydawniczych. Płatność wynagrodzenia przez wydawców na rzecz Grupy w okresie produkcji danej gry następuje częściami, po osiągnięciu kolejnych, kluczowych etapów produkcji i zaakceptowaniu przez wydawcę prac wykonanych przez Grupę w ramach danego etapu. Opóźnienia w otrzymaniu wynagrodzenia od wydawcy w fazie produkcji gry albo wystąpienie okoliczności prowadzącej do utraty przez Grupę

źródła przychodów pochodzących ze współpracy z zewnętrznymi wydawcami może prowadzić do trudności związanych z kontynuowaniem finansowania ich produkcji, co może skutkować opóźnieniem harmonogramu wydawniczego gier własnych Grupy.

Wyżej opisane ryzyko zmaterializowało się w czerwcu 2025 roku gdy Square Enix Limited nie przedstawił Jednostce dominującej warunków realizacji dalszych etapów produkcji projektu Gemini i zaprzestał komunikacji co do woli kontynuacji projektu Gemini, w wyniku czego, w dniu 01.06.2025 r. Jednostka dominująca poinformowała o wstrzymaniu prac deweloperskich na tym projekcie. W konsekwencji tego zdarzenia, Zarząd Jednostki dominującej przeprowadził analizę przepływów pieniężnych Grupy, która wykazała brak perspektyw na zapewnienie zasobów organizacyjnych i środków na dalsze finansowanie produkcji i wydanie projektu Bifrost. W tej sytuacji Zarząd Jednostki dominującej podjął decyzję o zawieszeniu dalszych prac nad projektem Bifrost. Obecnie szanse na wydanie projektu Bifrost przez Grupę samodzielnie w modelu self-publishing jest oceniane jako wysoce mało prawdopodobne.

Ponadto realizacja projektów przez Grupę w modelu wydawnictwa gier własnych przez Grupę nie stanowi gwarancji ich wydania zgodnie z planami Grupy. Gry przechodzą procesy ewaluacji i w przypadku negatywnego wyniku tego procesu Grupa może podjąć decyzję o zaniechaniu dalszych prac nad danym projektem. W 2024 r. Jednostka dominująca informowała o podjęciu decyzji o zaniechaniu dalszych prac nad dwoma projektami realizowanymi w tym modelu, tj. projektem Dagger oraz projektem Red.

W odniesieniu do gier realizowanych w modelu work-for-hire decyzja ostatecznego momentu publikacji gry i formy jej wydania stanowi wyłączną decyzję wydawcy. Jednostka dominująca nie może wykluczyć opóźnienia planowanego terminu premier gier realizowanych przez Jednostkę dominującą na rzecz zewnętrznych wydawców w modelu work-for-hire, tym bardziej, że w przeszłości dochodziło do przesunięcia terminów premier gier realizowanych przez Jednostkę dominującą w tym modelu. W dniu 08.10.2020 r. wydawca Outriders – Square Enix Limited, poinformował o zmianie terminu premiery gry z pierwotnie planowanego terminu – końca 2020 r. na 02.02.2021 r., a w dniu 06.01.2021 r. o zmianie terminu na 01.04.2021 r. Podobnie w modelu wydawnictwa gier własnych przez Grupę, Spółka nie może wykluczyć opóźnienia planowanego terminu premier gier realizowanych przez Spółkę i jej Grupę, tak jak to miało miejsce w przypadku gry Bulletstorm VR kiedy premiera gry, decyzją Spółki, została przesunięta z 14.12.2023 r. na dzień 18.01.2024 r.

W segmencie wydawnictwa gier podmiotów zewnętrznych tzw. „third-party publishing” decyzja dotycząca terminu publikacji gry leży po stronie CDG, co nie oznacza, że ww. ryzyko nie istnieje. Przeciwnie, ww. ryzyko zmaterializowało się – daty premiery gry Trine 6: Together in Time została przesunięta z 17.09.2026 r. na 04.03.2027 r.

Pomimo tego, że Grupa posiada doświadczenie w produkcji gier, które pozwala Grupie na zorganizowanie pracy zespołu produkcyjnego Grupy w sposób, który powinien pozwolić dochować terminów ich produkcji określonych w umowach zawartych z wydawcą, czy samodzielnie przez Grupę w odniesieniu do projektów realizowanych przez Grupę jako wydawcę, jak również pomimo tego, iż Grupa posiada wiedzę i kompetencje do określenia swojego potencjału wydawniczego i równoległej produkcji kilku gier, to materializacja wyżej opisanych ryzyk w dalszej przyszłości mogłaby negatywnie wpłynąć na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio

poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko związane z rolą Sebastiana Wojciechowskiego w Grupie

Na Dzień bilansowy oraz na Dzień publikacji Sebastian Wojciechowski pozostawał jedynym członkiem Zarządu Jednostki dominującej oraz jedynym członkiem zarządów kluczowych spółek zależnych: PCF UK, PCF US oraz PCF CAN. Ze względu na wieloletnie zaangażowanie w rozwój organizacji oraz unikalną wiedzę operacyjną, Prezes Zarządu ma decydujący wpływ na strategiczne decyzje Grupy. Istnieje ryzyko, że w razie jego czasowej lub trwałej nieobecności (np. z przyczyn losowych), działalność operacyjna Grupy mogłaby ulec istotnemu zakłóceniu.

Sebastian Wojciechowski jest kluczowym akcjonariuszem Jednostki dominującej, posiadającym na Dzień publikacji 35,87% ogólnej liczby głosów. Taki poziom zaangażowania kapitałowego pozwala mu wywierać dominujący wpływ na decyzje podejmowane przez Walne Zgromadzenie. Dodatkowo w Radzie Nadzorczej zasiadają dwie osoby powiązane rodzinie z Prezesem Zarządu – funkcję członków Rady Nadzorczej sprawują jego córka – Alicja Wojciechowska, oraz jego brat – Mikołaj Wojciechowski.

Biorąc pod uwagę dominującą pozycję kapitałową Sebastiana Wojciechowskiego, jego bezpośredni wpływ na decyzje zarządcze oraz powiązania rodzinne na poziomie nadzorczym, nie można wykluczyć sytuacji, w której jego interesy jako akcjonariusza większościowego okażą się rozbieżne z interesami akcjonariuszy mniejszościowych. Ewentualne spory korporacyjne lub podejmowanie przez organy Jednostki dominującej działań faworyzujących cele głównego akcjonariusza kosztem pozostałych inwestorów, mogłyby negatywnie wpłynąć na pozycję Grupy i jej postrzeganie przez rynek kapitałowy.

Ryzyko uzależnienia Grupy od wydawców gier

Pomimo tego, że w dłuższej perspektywie zdynamizowanie działań dotyczących działalności wydawniczej w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych jest w ocenie Spółki najlepszą strategią, to wskutek: (i) zakończonego niepowodzeniem procesu przeglądu opcji strategicznych i niezabezpieczenia środków pozwalających na pokrycie nakładów związanych z kontynuacją produkcji i wydaniem projektów realizowanych w modelu self-publishing'owym w zakładanym budżecie oraz planie produkcyjnym, (ii) wstrzymania prac deweloperskich nad projektem Gemini, (iii) zawieszenia prac rozwojowych nad projektem Bifrost, oraz (iv) rozczarującymi wynikami gry Lost Rift, która została udostępniona użytkownikom platformy Steam w dniu 25 września 2025 roku w modelu Early Access, środki finansowe jakimi dysponuje Spółka pozwalają jedynie na: (i) prowadzenie ograniczonych prac rozwojowych nad nowymi grami, oraz (ii) partycypowanie w pracach rozwojowych oraz w kosztach wydania gier produkowanymi przez podmioty trzecie z myślą o wydaniu ww. gier przez CDG.

W związku z tym, Spółka ma zamiar kontynuować swoje wysiłki na poszukiwaniu nowych obszarów współpracy z renomowanymi partnerami w modelu pracy na zlecenie (work-for-hire). Tego rodzaju umowy zapewniają bowiem Spółce stabilność finansową, a jednocześnie przestrzeń do eksperymentowania i prowadzenia prac rozwojowych nad nowymi grami oraz – w przypadku przekroczenia przez te projekty progu rentowności – mogą zapewnić dodatkowe korzyści

finansowe. Oznacza to, że model współpracy przy produkcji gier z wydawcą stanowić będzie główny model działalności Grupy.

Warunkiem rozpoczęcia każdego nowego projektu AAA lub compact-AAA, w którym Grupa byłaby wiodącym deweloperem (ang. lead developer), jest zawarcie umowy produkcyjno-wydawniczej. Znalezienie odpowiedniego wydawcy zdolnego do sfinansowania wysokich budżetów, a następnie wynegocjowanie warunków współpracy trwa zazwyczaj wiele miesięcy, a niekiedy ponad rok. Krąg globalnych wydawców zdolnych do zapewnienia marketingu i dystrybucji na wymaganym poziomie jest bardzo ograniczony. Zawarcie umowy zależy od rygorystycznej oceny koncepcji gry (*pitch*), możliwości produkcyjnych Grupy oraz akceptacji budżetów. Mimo historycznych sukcesów w pozyskiwaniu partnerów dla tego typu projektów, nie ma gwarancji, że Grupa zawsze będzie w stanie pozyskać wydawców odpowiedniej renomy, szczególnie w obliczu zmian jakie zaszły na rynku w ostatnich latach. Szczególnie, że w ostatnich latach oczekiwania wydawców co do zaawansowania projektów, w które byliby gotowi się zaangażować wyraźnie wzrosły, co oznacza potrzebę dużo wyższych inwestycji ze strony Grupy na co obecnie Grupa nie jest gotowa.

W przypadku projektów, w których Grupa współpracuje z wydawcą i jego studiem, które pełni rolę lead developer, w charakterze dodatkowego dewelopera (ang. co-developer), proces polega na uczestniczeniu Grupy w przetargu, a następnie – pod warunkiem wygrania w/w przetargu – wynegocjowaniu warunków współpracy, co trwa zazwyczaj wiele miesięcy. Mimo historycznych sukcesów w pozyskiwaniu partnerów, nie ma gwarancji, że Grupa zawsze będzie w stanie pozyskać partnerów odpowiedniej renomy do tego typu współpracy.

Wydawcy to globalne koncerny o bardzo silnej pozycji rynkowej. Nawet w przypadku pomyślnego zawarcia umowy, nie można wykluczyć ryzyka późniejszej zmiany jej warunków na mniej korzystne dla Grupy. Taka sytuacja miała miejsce w odniesieniu do Projektu Gemini realizowanego przez Grupę na zlecenie zewnętrznego wydawcy, Square Enix Limited. W rezultacie prowadzonych od listopada 2023 r. strategicznych rozmów pomiędzy stronami na temat kształtu Projektu Gemini i warunków dalszej współpracy nad Projektem Gemini doszło do zmiany dotychczasowych warunków komercyjnych uzgodnionych w zawartej w 2020 r. umowie produkcyjno-wydawniczej, co doprowadziło do znacznego obniżenia się marży osiągananej przez Grupę z tytułu realizacji tej umowy. W konsekwencji tego, przychody uzyskiwane przez Grupę na projekcie Gemini pokrywały jedynie koszty bezpośrednie ponoszone przez Spółkę na jego realizację.

Ponadto ryzyko potęguje sama konstrukcja kontraktów, które zazwyczaj mają formę umów ramowych, które:

- wraz z postępem produkcji gier są uzupełniane o kolejne porozumienia pomiędzy stronami przyjmujące formę umów wykonawczych. Każda taka umowa wykonawcza określa prawa i obowiązki stron w odniesieniu do zakontraktowanego etapu produkcji gry (milestone'a albo grupy milestone'ów), lub które
- określają harmonogram produkcji gry, uwzględniający jej kluczowe etapy (milestones), w odrębnej umowie wykonawczej (Product Appendix, Milestone Schedule).

W relacji Grupa-wydawca, z racji rynkowej asymetrii sił, Grupa w sposób naturalny posiada słabszą pozycję negocjacyjną.

Opóźnienia w negocjacjach lub brak uzgodnienia kolejnych umów wykonawczych w ramach toczącego się projektu mogą prowadzić do:

- opóźnień w wypłacie lub całkowitego braku wynagrodzeń za już wykonaną lub zaplanowaną pracę,
- konieczności tymczasowego finansowania zespołów deweloperskich z własnych środków Grupy bez pewności ich zwrotu,
- wstrzymania prac nad projektem.

W roku 2025 powyższe ryzyko zmaterializowało się wobec Projektu Gemini. Wydawca nie przedstawił Jednostce dominującej warunków realizacji dalszych etapów produkcji i zaprzestał komunikacji co do woli kontynuacji projektu, w wyniku czego, w dniu 01.06.2025 r. Jednostka dominująca poinformowała o wstrzymaniu prac deweloperskich na tym projekcie.

Materializacja powyższych zdarzeń każdorazowo prowadzi do zachwiania płynności, spadku przychodów oraz negatywnie wpływa na ogólną sytuację finansową i działalność operacyjną Grupy.

Ryzyko nieosiągnięcia przez gry produkowane lub wydawane przez Grupę sukcesu rynkowego

Sukces komercyjny gier produkowanych przez Grupę zależy od szeregu czynników, z których część pozostaje poza jej bezpośrednią kontrolą. Do głównych uwarunkowań i ryzyk z nimi związanych należą:

- Zmieniające się preferencje graczy oraz ewolucja trendów na rynku rozrywki cyfrowej.
- Konkurencja rynkowa, w szczególności jednoczesne premiery innych tytułów w tych samych gatunkach lub podgatunkach gier.
- Odbiór rynkowy, obejmujący opinie konsumentów, recenzje na specjalistycznych portalach, w mediach branżowych oraz oceny influencerów.
- Jakość produktów, będąca wypadkową innowacyjności, kompetencji i doświadczenia zespołów deweloperskich.

Brak sukcesu rynkowego lub negatywny odbiór gier i płatnych dodatków (DLC) niosą ze sobą następujące konsekwencje:

- utrata zaufania konsumentów do Grupy i jej portfolio,
- trudności w pozyskiwaniu i utrzymaniu wykwalifikowanych specjalistów w zespołach deweloperskich,
- niższe od oczekiwanych przychody ze sprzedaży oraz z tytułu tantiem.

Zajście któregośkolwiek z powyższych zdarzeń ma negatywny wpływ na perspektywy, działalność operacyjną i wyniki finansowe oraz poprzez spadek przychodów lub wzrost kosztów, na przepływy pieniężne (zmniejszenie poziomu środków pieniężnych) i ogólną sytuację finansową Grupy.

Powyższe ryzyka zmaterializowały się w odniesieniu do gier:

- **Bulletstorm VR** (wcześniej: Projekt Thunder): premiera: 18.01.2024 r., wydawca: Grupa, producent: Incuvo): Niesatysfakcjonująca jakość gry oraz negatywne opinie o grze

przełożyły się na zmniejszenie poziomu przychodów, które Grupa spodziewała się osiągnąć ze sprzedaży gry.

- **Lost Rift (wcześniej: Projekt Victoria):** premiera w formule wczesnego dostępu (early access) w dniu 25.09.2025 r.; wydawca: Grupa, producent: Grupa.

Wstępne wyniki sprzedaży gry Lost Rift po udostępnieniu gry na platformie Steam, a także jej odbiór przez społeczność graczy, istotnie odbiegały od przyjętych projekcji finansowych. Skutkowało to znaczącym pogorszeniem oceny potencjału rynkowego gry, w konsekwencji czego Jednostka dominująca dokonała w Roku obrotowym istotnego, niepieniężnego odpisu aktualizującego (szczegóły zostały przedstawione w nocy 4 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego).

Jeżeli kolejne aktualizacje nie poprawią odbioru gry, a bieżące przychody nie pokryją kosztów dalszych prac, Jednostka dominująca – w celu ograniczenia strat – może podjąć decyzję o zaprzestaniu rozwoju i wycofaniu gry ze sprzedaży. Zgodnie z wymogami umowy licencyjnej gry wiąże się to z koniecznością powiadomienia graczy z 60-dniowym wyprzedzeniem oraz ryzykiem wystąpienia roszczeń konsumenckich wobec Jednostki dominującej.

Powyższe ryzyko dotyczy także gier, które są produkowane przez podmioty trzecie, a których wydawcą jest CDG. W celu ograniczenia tego ryzyka stosuje się strategię utrzymywania różnorodnego portfela projektów przy jednoczesnym prowadzeniu wieloetapowego procesu ewaluacji inwestycji pod kątem technologicznym, rynkowym i finansowym oraz bieżącą ewaluację postępu prac w procesie odbioru kamieni milowych danej gry.

W ujęciu księgowym finansowanie lub współfinansowanie prac deweloperskich w formie zaliczek na poczet przyszłych zysków (*advances*) wiąże się z ryzykiem utraty wartości zaangażowanego kapitału. W przypadku przerwania produkcji lub niepowodzenia tytułu skapitalizowane nakłady podlegają jednorazowym odpisom aktualizującym w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych. Standardowy model rozliczeń opiera się na priorytetowym zwrocie poniesionych wydatków produkcyjnych i marketingowych z pierwszych przychodów ze sprzedaży (*recoupment*), przy czym podział nadwyżki z deweloperem następuje po pełnym rozliczeniu kosztów lub wg ustalonej proporcji w trakcie ich odzyskiwania. Niska sprzedaż bezpośrednio uniemożliwia pełny zwrot zainwestowanych środków.

Niezależnie od skutków finansowych wprowadzenie na rynek produktu o niskiej jakości technicznej lub merytorycznej generuje istotne ryzyko reputacyjne. Negatywny odbiór gry przez społeczność rynkową wpływa na spadek wartości marki wydawcy oraz ogranicza jego zdolność do pozyskiwania wartościowych partnerów deweloperskich w kolejnych cyklach inwestycyjnych.

Materializacja powyższych zdarzeń każdorazowo prowadzi do zachwiania płynności, spadku przychodów oraz negatywnie wpływa na ogólną sytuację finansową i działalność operacyjną Grupy.

Ryzyko walutowe

Asymetria walutowa w Grupie wynika z faktu, że przychody realizowane są głównie w USD i EUR (umowy z wydawcami), natomiast koszty operacyjne ponoszone są w wielu walutach lokalnych:

PLN, CAD, GBP i USD (m.in. z tytułu usług nabywanych od spółek zależnych: PCF CAN, PCF UK i PCF US).

W efekcie Grupa utrzymuje zazwyczaj długą pozycję w USD i EUR. Główne zagrożenie stanowi scenariusz umocnienia się walut lokalnych (PLN, CAD, GBP) względem USD i EUR, co skutkowałoby wzrostem efektywnych kosztów działalności. Niekorzystne wahania kursów obniżają wartość należności walutowych i generują ujemne różnice kursowe, co uderza bezpośrednio w marżę operacyjną, wynik finansowy oraz sytuację płynnościową Grupy.

Na Dzień bilansowy Grupa nie stosowała pochodnych instrumentów finansowych. Zarządzanie tą ekspozycją opiera się na bieżącym monitoringu rynku i tzw. naturalnym hedgingu, czyli dążeniu do dopasowywania terminów płatności zobowiązań do planowanych wpływów w danej walucie.

Czynniki ryzyka związane z prawami własności intelektualnej

Ryzyko braku efektywnej ochrony praw własności intelektualnej przysługującej Grupie lub wytworzonych przez Grupę

Na podstawie umów produkcyjno-wydawniczych zawartych przez Grupę, Grupa ponosi odpowiedzialność względem wydawców za efektywną ochronę IP dotyczącego tytułów wyprodukowanych przez Grupę. Brak efektywnej ochrony praw własności intelektualnej przysługujących Grupie lub wytworzonych przez Grupę, w tym w następstwie ataku hakerskiego na Grupę mającego na celu wykradzenie IP Grupy przed wydaniem gry, może skutkować nałożeniem na Grupę sankcji określonych w umowie produkcyjno-wydawniczej lub odpowiedzialnością kontraktową za naruszenie warunków umowy. W skrajnych przypadkach wydawca może zdecydować się na rozwiązanie umowy, czego skutkiem może być utrata przez Grupę przewidywanych przychodów oraz pogorszenie się renomy Grupy.

Dodatkowo, na podstawie umów produkcyjno-wydawniczych zawartych przez Grupę z wydawcami Square Enix Limited, Microsoft Corporation, Krafton Inc. oraz Sony Interactive Entertainment LLC, wydawcom przysługują określone w tych umowach prawa własności intelektualnej do produktów wyprodukowanych przez Grupę.

Ze względu na powyższe, umowy produkcyjno-wydawnicze przyznają wydawcom prawa, w tym wyłączne, żądania ochrony i egzekwowania praw własności intelektualnej związanych z oprogramowaniem tworzonym przez Grupę, co w efekcie skutkuje lub może skutkować ograniczeniem zakresu kontroli Grupy nad dochodzeniem praw własności intelektualnej związanych z tworzonymi przez nią grami. Może to zwiększać koszty i komplikować dochodzenie przez Grupę przysługujących jej praw.

Ryzyko związane z naruszeniem przez Grupę praw własności intelektualnej wytworzonych przez osoby trzecie

Naruszenie przez Grupę praw autorskich może nastąpić w szczególności wskutek wykorzystania w grach produkowanych przez Grupę praw własności intelektualnej przysługujących osobom trzecim w żaden sposób niezwiązanych z Grupą, w tym wytworzonego przez te osoby oprogramowania lub jego części. Takie naruszenie może nastąpić wskutek celowych działań podejmowanych przez

pracowników, współpracowników lub zewnętrznych podwykonawców Grupy, jak też wskutek działań niezamierzonych. W rezultacie Grupa może być narażona na zarzuty dotyczące naruszeń praw autorskich w związku z produkcją gier przez Grupę, a w ich następstwie postępowania sądowe wszczynane przez osoby trzecie. Prowadzenie obrony praw Grupy w tego rodzaju postępowaniach może pociągać za sobą wysokie koszty, wiązać się z opóźnianiem produkcji lub uniemożliwieniem sprzedaży gier produkowanych przez Grupę, a także negatywnie wpływać na jej renomę. Potencjalne niekorzystne konsekwencje ewentualnego udowodnienia przez osobę trzecią naruszenia jej praw w wyniku produkcji gier przez Grupę, mogą obejmować, m.in., obowiązek zapłaty odszkodowania, obowiązek zaprzestania i powstrzymania się od wykorzystywania określonych treści przez Grupę, wstrzymanie sprzedaży gier produkowanych przez Grupę czy konieczność zawarcia odpowiedniej umowy licencyjnej.

Naruszenia wskazane powyżej, mogą również skutkować podniesieniem w stosunku do Grupy przez wydawcę(ów) zarzutu naruszenia zobowiązań Grupy w zakresie IP wynikających z umów produkcyjno-wydawniczych. Jeśli spółki Grupy nie będą w stanie naprawić takiego naruszenia, mogą podlegać sankcjom określonym w umowie lub umowach produkcyjno-wydawniczych lub ponieść odpowiedzialność kontraktową za naruszenie warunków umów. W pewnych przypadkach wydawca może zdecydować się na rozwiązanie umowy z uzasadnionych przyczyn. Skutkiem rozwiązania umowy produkcyjno-wydawniczej może być utrata przewidywanych przychodów oraz pogorszenie się renomy Grupy, co może mieć istotnie negatywny wpływ na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko wykorzystania przez Grupę oprogramowania typu open source przy produkcji gier

Umowy produkcyjno-wydawnicze z zasady rygorystycznie zabraniają korzystania w tworzonych produktach z oprogramowania typu *open source*, w tym z darmowych, zewnętrznych platform programistycznych i pakietów narzędzi.

Grupa wdraża odpowiednie procedury kontrolne mające na celu zapewnienie, że jej pracownicy, współpracownicy oraz zewnętrzni podwykonawcy nie korzystają z tego typu rozwiązań. Nie ma jednak bezwzględnej pewności, że Grupa będzie w stanie całkowicie wyeliminować przypadki samowolnego lub nieświadomego wdrożenia takiego oprogramowania do kodu gry.

Zaimplementowanie oprogramowania typu *open source* niezgodnie z warunkami licencji i umowami zawartymi z partnerami mogłoby skutkować:

- utratą ochrony wyłącznych praw własności intelektualnej do tworzonego kodu,
- rażącym naruszeniem umów z globalnymi wydawcami,
- natychmiastowym rozwiązaniem umów produkcyjno-wydawniczych, co doprowadziłoby do utraty przewidywanych strumieni przychodów,
- ekspozycją na roszczenia odszkodowawcze ze strony partnerów biznesowych,
- trwałym pogorszeniem renomy i utratą zaufania do Grupy jako rzetelnego dewelopera.

Materializacja tego ryzyka miałaby bezpośredni, bardzo negatywny wpływ na działalność operacyjną, pozycję gotówkową oraz perspektywy finansowe Grupy.

Ryzyko wykorzystania przez Grupę narzędzi typu Generative AI i ich wytworów przy produkcji gier

Jednostka dominująca oraz Grupa dostrzegają duży potencjał narzędzi opartych na generatywnej sztucznej inteligencji (Generative AI) w zakresie optymalizacji i zwiększania wydajności procesu deweloperskiego. Jednocześnie Zarząd jest w pełni świadomy nieustabilizowanego i kontrowersyjnego statusu prawnego tych technologii na świecie (w szczególności braku jasności co do legalności danych wykorzystywanych do trenowania modeli oraz praw autorskich do samych wytworów AI).

W celu zabezpieczenia własności intelektualnej, Grupa wdrożyła wewnętrzne ramy regulacyjne i operacyjne, które precyzyjnie określają zasady kontrolowanego i bezpiecznego korzystania z narzędzi Generative AI przez pracowników i współpracowników. Niemniej jednak, podobnie jak w przypadku oprogramowania open source, nie ma absolutnej pewności, że Grupie uda się całkowicie wyeliminować przypadki samowolnego lub niezgodnego z procedurami użycia tych technologii.

Wprowadzenie do tworzonych gier elementów wygenerowanych przez sztuczną inteligencję w sposób niekontrolowany mogłoby skutkować:

- brakiem możliwości objęcia ochroną prawną autorską wytworzonego oprogramowania i zasobów gry (tzw. assets),
- rażącym naruszeniem rygorystycznych zapisów w umowach z zewnętrznymi wydawcami (dla których pewność praw autorskich jest kluczowa),
- natychmiastowym rozwiązaniem umów produkcyjno-wydawniczych i utratą przewidywanych strumieni przychodów,
- ekspozycją na roszczenia odszkodowawcze ze strony podmiotów trzecich oraz partnerów biznesowych,
- drastycznym pogorszeniem renomy Grupy na rynku.

Wystąpienie tych zdarzeń miałoby bezpośredni, bardzo negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, działalność operacyjną oraz sytuację finansową i płynnościową Jednostki dominującej oraz Grupy.

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w którym działa Grupa

Ryzyko dotyczące wprowadzenia dodatkowych ograniczeń dotyczących gier

Gry produkowane przez Grupę (zgodnie z profilem studia i oczekiwaniami docelowych odbiorców z segmentu AAA) często zawierają treści, które z uwagi na brutalność, wulgaryzmy lub poruszaną tematykę podlegają rygorystycznym klasyfikacjom wiekowym i są przeznaczone wyłącznie dla dorosłych graczy.

Działalność wydawnicza i dystrybucyjna na globalnym rynku gier podlega lokalnym przepisom prawa oraz politykom właścicieli platform cyfrowych (tzw. *platform holders*). Istnieje ryzyko zaostrzenia tych regulacji w zakresie dopuszczalności określonych treści, kategoryzacji wiekowej

czy wręcz legalności sprzedaży gier o wysokim poziomie brutalności. Ponadto, rosnąca świadomość społeczna i trendy promujące aktywny tryb życia mogą stymulować lokalne rządy do wprowadzania restrykcji prawnych ograniczających dostęp do cyfrowej rozrywki.

Mimo że Grupa (we współpracy z globalnymi wydawcami) na bieżąco monitoruje otoczenie regulacyjne i dokłada wszelkich starań, by jej produkcje spełniały wymogi prawne na poszczególnych rynkach, nie można wykluczyć sytuacji, w której dostosowanie gier do nowych, zaostrzonych standardów okaże się niemożliwe lub nieopłacalne.

Materializacja tego ryzyka mogłaby skutkować:

- czasowym ograniczeniem lub całkowitym wykluczeniem gier Grupy ze sprzedaży na określonych rynkach geograficznych lub platformach dystrybucyjnych,
- koniecznością zaangażowania dodatkowych zasobów produkcyjnych i finansowych w celu ocenzurowania lub przebudowy zawartości gry pod konkretne wymogi lokalne,
- mniejszym wolumenem sprzedanych kopii, co bezpośrednio rzutuje na wysokość potencjalnych tantiem (*royalties*).

W konsekwencji wprowadzenie niekorzystnych regulacji miałyby istotny, negatywny wpływ na perspektywy komercyjne projektów, działalność operacyjną, przychody oraz ogólną kondycję finansową i płynnościową Grupy.

9. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej, w Okresie sprawozdawczym nie wystąpiły inne czynniki ani nietypowe zdarzenia mające istotny wpływ na osiągnięty wynik z działalności, które nie zostałyby już szczegółowo opisane w następujących częściach Sprawozdania z działalności:

- w nocy 4 (Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe);
- w sekcji „Analiza sytuacji majątkowej i finansowej Grupy i Jednostki”.

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

Na Dzień bilansowy oraz na Dzień publikacji, Jednostka dominująca ani żadna inna spółka wchodząca w skład Grupy nie była stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

ANALIZA SYTUACJI MAJĄTKOWEJ I FINANSOWEJ GRUPY I JEDNOSTKI

11. Wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej w Okresie sprawozdawczym

W celu kompleksowego przedstawienia sytuacji majątkowej, finansowej oraz rentowności, analiza wyników Grupy i Jednostki dominującej została uzupełniona o alternatywne pomiary wyników (wskaźniki APM).

W opinii Zarządu zaprezentowane wskaźniki APM stanowią cenne, dodatkowe źródło informacji o efektywności operacyjnej i płynności. Ułatwiają one inwestorom analizę i ocenę wyników wypracowanych w Roku obrotowym w odniesieniu do Okresu porównawczego. Wskaźniki te należy jednak traktować wyłącznie jako informacje uzupełniające i rozpatrywać je łącznie ze Sprawozdaniem finansowym oraz Skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym.

12. Skonsolidowane sprawozdanie z wyniku

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Działalność kontynuowana				
Przychody ze sprzedaży	91 305	115 306	(24 001)	-21%
Koszt własny sprzedaży	63 910	98 506	(34 596)	-35%
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	27 395	16 800	10 595	63%
Koszty ogólnego zarządu	20 644	25 661	(5 017)	-20%
Pozostałe przychody operacyjne	4 957	1 430	3 527	247%
Pozostałe koszty operacyjne	29 388	12 235	17 153	140%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(17 680)	(19 666)	1 986	-10%
Przychody finansowe	919	3 487	(2 568)	-74%
Koszty finansowe	1 378	3 074	(1 696)	-55%
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(18 139)	(19 253)	1 114	-6%
Podatek dochodowy	1 967	2 021	(54)	-3%
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(20 106)	(21 274)	1 168	-5%
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(20 106)	(21 274)	1 168	-5%
Zysk (strata) netto przypadający:				
- akcjonariuszom Jednostki dominującej	(19 886)	(21 042)	1 156	-5%
- podmiotom niekontrolującym	(220)	(232)	12	-5%

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży w Okresie sprawozdawczym wyniosły 91,3 mln PLN, co stanowi spadek o 24,0 mln PLN względem Okresu porównawczego.

Powyższa zmiana wynika przede wszystkim ze zmiany struktury portfela projektów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier na zlecenie, których status w obu okresach przedstawia poniższa tabela:

Wydawca	Projekt	Status w Okresie sprawozdawczym	Status w Okresie porównawczym
Square Enix Limited	Gemini	—	W toku / Wstrzymany
Microsoft Corporation	Maverick	W toku	W toku
Krafton Inc.	Echo	—	W toku
Krafton Inc.	Zulu	W toku	W toku
Krafton Inc.	Bravo	W toku	—
Krafton Inc.	Lima	W toku (nowy)	—
Sony Interactive Entertainment LLC	Delta	W toku	W toku
2K Games Inc.	Florence	W toku (nowy)	—

Koszt sprzedanych usług

Główne czynniki mające wpływ na poziom i dynamikę kosztów operacyjnych w Okresie sprawozdawczym (w odniesieniu do Okresu porównawczego) przedstawiają się następująco:

- zakończenie projektu Gemini: w następstwie wstrzymania prac deweloperskich w czerwcu 2025 roku oraz przeprowadzonej wówczas redukcji zespołu, w Okresie sprawozdawczym Spółka nie ponosiła już kosztów operacyjnych tego projektu, które stanowiły istotną pozycję w Okresie porównawczym,
- zawieszenie projektu Bifrost: w wyniku ubiegłorocznej decyzji o zawieszeniu prac nad projektem oraz dostosowania wielkości zespołu deweloperskiego do bieżących potrzeb, baza kosztowa Spółki w Okresie sprawozdawczym nie uwzględniała wydatków na ten cel. Dla porównania, w Okresie porównawczym nakłady na projekt Bifrost bezpośrednio obciążały bieżący wynik operacyjny.

Koszty ogólnego zarządu

Koszty ogólnego zarządu obejmują przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Grupy (niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier, w tym zajmujących się publishingiem), koszty najmu powierzchni biurowych oraz koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier.

Pozostałe przychody operacyjne

Główne pozycje ujęte w ramach pozostałych przychodów operacyjnych w Okresie sprawozdawczym przedstawiają się następująco:

- rozliczenie utraty kontroli (dekonsolidacji) spółki Game On, które skutkowało ujęciem zysku w wysokości 2 868 tys. PLN,
- przychody z tytułu refakturowania usług medycznych oraz innych świadczeń na rzecz podmiotów współpracujących z Grupą,
- przychody z tytułu oddania w podnajem części powierzchni biurowej.

Pozostałe koszty operacyjne

Główne pozycje ujęte w ramach pozostałych kosztów operacyjnych w Okresie sprawozdawczym przedstawiają się następująco:

- odpis aktualizujący w wysokości 100% wartości firmy alokowanej do Game On jako ośrodka generującego przepływy pieniężne w wysokości 24 929 tys. PLN,
- odpis aktualizujący należności handlowe spółek z Grupy od Game On w kwocie 2 365 tys. PLN, ujęty w związku z automatycznym wszczęciem z dniem 29.06.2026 r. postępowania upadłościowego wobec tej spółki na mocy prawa kanadyjskiego (skutek niezłożenia wierzycielom propozycji układowej),
- odpis aktualizujący wartość skapitalizowanych nakładów na projekt Bloxer (realizowany przez Incuvo) w kwocie 662 tys. PLN,
- odpis aktualizujący wartość skapitalizowanych nakładów na projekt Sucktopus (realizowany przez Incuvo) w kwocie 441 tys. PLN,

Przychody i koszty finansowe

W ramach działalności finansowej Grupa rozpoznaje odsetki od obligacji i lokat wolnych środków na rachunkach bankowych (przychody), a także odsetki od leasingów (koszty). Dodatkowo ma miejsce rozliczenie różnic kursowych, które istotnie wpłynęły na pogorszenie wyniku z działalności finansowej w Okresie sprawozdawczym (-0,3 mln zł) w stosunku do Okresu porównawczego (-3,5 mln zł).

Podatek dochodowy

Skonsolidowany podatek dochodowy Grupy stanowi naturalną wypadkową rozliczeń podatkowych poszczególnych podmiotów wchodzących w jej skład. Wynika to bezpośrednio z międzynarodowej struktury działalności i faktu, że spółki podlegają opodatkowaniu w różnych, lokalnych jurysdykcjach (w tym m.in. w Polsce, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Kanadzie oraz Irlandii).

Z kolei na ostateczny poziom podatku dochodowego ujętego w skonsolidowanym sprawozdaniu z wyniku w Okresie sprawozdawczym kluczowy wpływ miało ostrożnościowe podejście Jednostki dominującej do kwestii podatku odroczonego. Zgodnie z przyjętą polityką, ujęcie tych aktywów w bilansie ograniczono wyłącznie do kwot, których realizacja znajduje pełne potwierdzenie w

aktualnych projekcjach finansowych (w horyzoncie pięciu lat po Dniu bilansowym). W efekcie, nie przewidując możliwości rozliczenia całości poniesionej straty podatkowej w tym okresie, Jednostka dominująca odstąpiła od rozpoznania odpowiadającej jej części aktywa.

13. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Aktywa trwałe				
Wartość firmy	-	24 422	(24 422)	-100%
Wartości niematerialne	17 225	9 416	7 809	83%
Rzeczowe aktywa trwałe	3 081	9 949	(6 868)	-69%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	4 907	15 760	(10 853)	-69%
Należności i pożyczki	79	79	-	0%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	202	219	(17)	-8%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	54 498	54 757	(259)	0%
Aktywa trwałe	79 992	114 602	(34 610)	-30%
Aktywa obrotowe				
Aktywa z tytułu umowy	9 823	6 264	3 559	57%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	70 699	70 396	303	0%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	8	622	(614)	-99%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	910	1 218	(308)	-25%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	13 431	22 610	(9 179)	-41%
Aktywa obrotowe	94 871	101 110	(6 239)	-6%
Aktywa razem	174 863	215 712	(40 849)	-19%

Suma aktywów Grupy na Dzień bilansowy wyniosła 174,9 mln PLN, co stanowi spadek o 19% (tj. o 40,8 mln PLN) względem stanu na koniec Okresu porównawczego (215,7 mln PLN).

Główne przyczyny powyższej zmiany to:

- dokonanie odpisu aktualizującego w kwocie 24,9 mln PLN, obejmującego 100% wartości firmy alokowanej do spółki Game On (jako ośrodka wypracowującego środki pieniężne),
- wyłączenie spółki Game On z konsolidacji w następstwie utraty nad nią kontroli.

PASYWA	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Kapitał własny				
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej:				

Kapitał podstawowy	922	852	70	8%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	390 738	377 265	13 473	4%
Pozostałe kapitały	38 921	36 105	2 816	8%
Zyski zatrzymane	(301 789)	(278 979)	(22 810)	8%
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej	128 792	135 243	(6 451)	-5%
Udziały niedające kontroli	3 104	3 324	(220)	-7%
Kapitał własny	131 896	138 567	(6 671)	-5%
Zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe				
Leasing	636	12 203	(11 567)	-95%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	9	(9)	-100%
Zobowiązania długoterminowe	636	12 212	(11 576)	-95%
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	12 327	12 278	49	0%
Zobowiązania z tytułu umowy	-	3 774	(3 774)	-100%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	14 955	12 687	2 268	18%
Kredyty, pożyczki, inne instrumenty dłużne	8 010	27 390	(19 380)	-71%
Leasing	4 794	5 873	(1 079)	-18%
Zobowiązania i rezerwy z tytułu świadczeń pracowniczych	1 375	1 686	(311)	-18%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	-	209	(209)	-100%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	870	1 036	(166)	-16%
Zobowiązania krótkoterminowe	42 331	64 933	(22 602)	-35%
Zobowiązania razem	42 967	77 145	(34 178)	-44%
Pasywa razem	174 863	215 712	(40 849)	-19%

Kapitał własny Grupy na Dzień bilansowy zmniejszył się o kwotę 6,7 mln PLN, tj. o 5% w stosunku do stanu na koniec Okresu porównawczego (138,6 mln PLN). Za spadek ten odpowiada przede wszystkim ujęcie straty netto za Okres sprawozdawczy w wysokości 20,1 mln PLN, który częściowo został skompensowany podwyższeniem kapitału związanym z emisją akcji serii I (13,5 mln PLN).

14. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne na początek okresu	22 610	58 092	(35 482)	-61%
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	9 070	(19 289)	28 359	-147%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	(11 746)	(18 865)	7 119	-38%

Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	(6 500)	(8 216)	1 716	-21%
Przepływy pieniężne netto razem	(9 176)	(46 370)	37 194	-80%
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	(3)	(532)	529	-99%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	13 431	11 190	2 241	20%

Działalność operacyjna

Zgodnie z MSR 7, Grupa sporządza sprawozdanie z przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej, stosując metodę pośrednią.

W Okresie sprawozdawczym Grupa wygenerowała dodatnie przepływy pieniężne z działalności operacyjnej na poziomie 9,1 mln PLN. Wartość ta stanowiła wypadkową wykazanej straty brutto (18,1 mln PLN) oraz jej kluczowych korekt. Na poprawę tego wyniku względem straty (w ramach odwrócenia kosztów o charakterze niepieniężnym) wpłynęły przede wszystkim:

- Odpisy aktualizujące: w wysokości 28,8 mln PLN;
- Amortyzacja: w łącznej wysokości 7,3 mln PLN.

Powyższy pozytywny efekt z tytułu dodania kosztów niepieniężnych został jednak częściowo zniwelowany przez ujemną zmianę stanu aktywów i zobowiązań operacyjnych, która obciążyła ostateczne przepływy operacyjne kwotą 10,6 mln PLN.

Działalność inwestycyjna

Grupa w działalności inwestycyjnej zanotowała ujemne przepływy pieniężne (-11,7 mln PLN) i jest to związane w głównej mierze z inwestycjami Grupy w prawa wydawnicze do projektów z segmentu „Wydawnictwo gier podmiotów trzecich”.

Działalność finansowa

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej Grupy w Okresie sprawozdawczym były ujemne i wyniosły -6,5 mln PLN.

Powyższe saldo jest w głównej mierze wypadkową następujących zdarzeń:

- wpływów z tytułu spłat zobowiązań kredytowych przez spółkę zależną PCF CAN na rzecz Bank of Montreal,
- wpływów pozyskanych z emisji akcji serii I, które częściowo skompensowały powyższe wydatki.

15. Skonsolidowane wskaźniki rentowności

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.
Marża zysku (straty) brutto ze sprzedaży	30,0%	14,6%

EBITDA	18 445	2 945
Marża EBITDA	20,2%	2,6%
korekty EBITDA:		
Koszty programów motywacyjnych	373	-
Dekonsolidacja Game On	(2 868)	-
Skorygowana EBITDA	15 950	2 945
Marża skorygowana EBITDA	17,5%	2,6%
Marża wyniku operacyjnego	-19,4%	-17,1%
Marża zysku (straty) netto	-22,0%	-18,5%
Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE)	-15,4%	-9,7%
Stopa zwrotu z aktywów (ROA)	-11,4%	-6,4%

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Marża zysku brutto ze sprzedaży = zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
- EBITDA = zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące
- Marża zysku EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące) / przychody ze sprzedaży
- Skorygowana EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpis wartości firmy + korekty*)
- Marża skorygowana EBITDA = (EBITDA + korekty*) / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku operacyjnego = zysk (strata) z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku netto = zysk netto / przychody ze sprzedaży
- Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE) = zysk netto przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / kapitały własne przypisane akcjonariuszom Jednostki dominującej
- Stopa zwrotu z aktywów (ROA) = zysk netto przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa

16. Skonsolidowane wskaźniki płynności

	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.
Kapitał pracujący	53 410	37 213
Wskaźnik płynności bieżącej	2,24	1,56
Wskaźnik płynności szybkiej	2,24	1,56
Wskaźnik natychmiastowej płynności	0,32	0,35

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Kapitał pracujący = aktywa obrotowe - zobowiązania krótkoterminowe + rozliczenia międzyokresowe przychodów

- Wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik natychmiastowej płynności = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

17. Skonsolidowane wskaźniki struktury finansowania

	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.
Pokrycie majątku kapitałem własnym	0,74	0,63
Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym	1,61	1,18
Wskaźnik zadłużenia całkowitego	0,26	0,37
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,36	0,59

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Pokrycie majątku kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa ogółem
- Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa trwałe
- Wskaźnik zadłużenia całkowitego = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / aktywa ogółem
- Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej

18. Jednostkowe sprawozdanie z wyniku

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Działalność kontynuowana				
Przychody ze sprzedaży	84 474	90 954	(6 480)	-7%
Koszt własny sprzedaży	75 700	100 432	(24 732)	-25%
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	8 774	(9 478)	18 252	-193%
Koszty ogólnego zarządu	10 874	14 414	(3 540)	-25%
Pozostałe przychody operacyjne	2 365	2 299	66	3%
Pozostałe koszty operacyjne	1 403	6 027	(4 624)	-77%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(1 138)	(27 620)	26 482	-96%
Przychody finansowe	121	3 561	(3 440)	-97%
Koszty finansowe	25 814	276	25 538	9253%
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(26 831)	(24 335)	(2 496)	10%
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(26 831)	(24 335)	(2 496)	10%
Działalność zaniechana				

Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(26 831)	(24 335)	(2 496)	10%

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży w Okresie sprawozdawczym wyniosły 84,5 mln PLN, co stanowi spadek o 6,5 mln PLN względem Okresu porównawczego.

Powyższa zmiana wynika przede wszystkim ze zmiany struktury portfela projektów realizowanych w ramach segmentu produkcji gier na zlecenie, których status w obu okresach przedstawia poniższa tabela:

Wydawca	Projekt	Status w Okresie sprawozdawczym	Status w Okresie porównawczym
Square Enix Limited	Gemini	—	W toku / Wstrzymany
Microsoft Corporation	Maverick	W toku	W toku
Krafton Inc.	Echo	—	W toku
Krafton Inc.	Zulu	W toku	W toku
Krafton Inc.	Bravo	W toku	—
Krafton Inc.	Lima	W toku (nowy)	—
Sony Interactive Entertainment LLC	Delta	W toku	W toku
2K Games Inc.	Florence	W toku (nowy)	—

Koszt sprzedanych usług

Główne czynniki mające wpływ na poziom i dynamikę kosztów operacyjnych w Okresie sprawozdawczym (w odniesieniu do Okresu porównawczego) przedstawiają się następująco:

- zakończenie projektu Gemini: w następstwie wstrzymania prac deweloperskich w czerwcu 2025 roku oraz przeprowadzonej wówczas redukcji zespołu, w Okresie sprawozdawczym Spółka nie ponosiła już kosztów operacyjnych tego projektu, które stanowiły istotną pozycję w Okresie porównawczym,
- zawieszenie projektu Bifrost: w wyniku ubiegłorocznej decyzji o zawieszeniu prac nad projektem oraz dostosowania wielkości zespołu deweloperskiego do bieżących potrzeb, baza kosztowa Spółki w Okresie sprawozdawczym nie uwzględniała wydatków na ten cel. Dla porównania, w Okresie porównawczym nakłady na projekt Bifrost bezpośrednio obciążały bieżący wynik operacyjny.

Koszty ogólnego zarządu

Koszty ogólnego zarządu obejmują przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Spółki (niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier), koszty najmu powierzchni biurowych oraz koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier.

Pozostałe przychody operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne obejmują przychody z tytułu usług back office świadczonych dla spółek z Grupy, a także z tytułu refakturowania usług medycznych oraz innych świadczeń dla podmiotów współpracujących ze Spółką.

Pozostałe koszty operacyjne

Główne pozycje ujęte w ramach pozostałych kosztów operacyjnych w Roku obrotowym przedstawiają się następująco:

- odpis aktualizujący należności handlowe Spółki od Game On w kwocie 697 tys. PLN, ujęty w związku z automatycznym wszczęciem z dniem 29.06.2026 r. postępowania upadłościowego wobec tej spółki na mocy prawa kanadyjskiego (skutek niezłożenia wierzycielom propozycji układowej),
- kosztów zakupu usług medycznych i innych świadczeń na rzecz podmiotów współpracujących ze Spółką.

Przychody i koszty finansowe

W ramach działalności finansowej Spółka rozpoznaje standardowe przychody odsetkowe (pochodzące głównie z lokat i udzielonych pożyczek) oraz koszty odsetkowe (wynikające przede wszystkim z obsługi kredytów i umów leasingowych).

Kluczowy wpływ na ostateczny kształt wyniku z działalności finansowej w Okresie sprawozdawczym miały dwa dodatkowe czynniki:

- Odpis aktualizujący wartość udziałów w spółce Game On w wysokości 25,4 mln PLN,
- Ujemne różnice kursowe: wynik netto z ich rozliczenia wyniósł ok. 0,3 mln PLN (w stosunku do dodatniego salda z tego tytułu na poziomie 3,5 mln PLN w Okresie porównawczym).

Podatek dochodowy

Spółka stosuje ostrożnościowe podejście do kwestii podatku odroczonego.

Zgodnie z przyjętą polityką, ujęcie tych aktywów w bilansie ograniczono wyłącznie do kwot, których realizacja znajduje pełne potwierdzenie w aktualnych projekcjach finansowych (w horyzoncie pięciu lat po Dniu bilansowym). W efekcie, nie przewidując możliwości rozliczenia całości poniesionej straty podatkowej w tym okresie, Spółka odstąpiła od rozpoznania odpowiadającej jej części aktywa.

19. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Aktywa trwałe				

Wartości niematerialne	4 810	5 143	(333)	-6%
Rzeczowe aktywa trwałe	1 038	1 674	(636)	-38%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	4 273	5 878	(1 605)	-27%
Inwestycje w jednostkach zależnych	14 916	40 284	(25 368)	-63%
Należności i pożyczki	4 755	-	4 755	-
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	204	219	(15)	-7%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	53 744	53 744	-	0%
Aktywa trwałe	83 740	106 942	(23 202)	-22%
Aktywa obrotowe				
Aktywa z tytułu umowy	9 823	6 263	3 560	57%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	37 975	21 213	16 762	79%
Pożyczki	2 249	2 085	164	8%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	493	1 116	(623)	-56%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 312	15 434	(9 122)	-59%
Aktywa obrotowe	56 852	46 111	10 741	23%
Aktywa razem	140 592	153 053	(12 461)	-8%

Suma aktywów Spółki na Dzień bilansowy wyniosła 140,6 mln PLN, co oznacza spadek o 8% (tj. o 12,5 mln PLN) w stosunku do stanu na koniec Okresu porównawczego (153,1 mln PLN).

Główną przyczyną tak istotnej zmiany był spadek pozycji inwestycje w jednostkach zależnych o 25,4 mln PLN wynikający z dokonania odpisu aktualizacyjnego wartości udziałów w spółce Game On.

PASYWA	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	922	852	70	8%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	390 738	377 265	13 473	4%
Pozostałe kapitały	51 189	50 816	373	1%
Zyski zatrzymane	(391 055)	(364 090)	(26 965)	7%
Kapitał własny	51 794	64 843	(13 049)	-20%
Zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe				
Leasing	234	2 417	(2 183)	-90%
Zobowiązania długoterminowe	234	2 417	(2 183)	-90%
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	83 445	77 232	6 213	8%
Zobowiązania z tytułu umowy	-	3 774	(3 774)	-100%
Leasing	4 512	4 550	(38)	-1%
Zobowiązania i rezerwy z tytułu świadczeń pracowniczych	395	237	158	67%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	212	-	212	-
Zobowiązania krótkoterminowe	88 564	85 793	2 771	3%
Zobowiązania razem	88 798	88 210	588	1%
Pasywa razem	140 592	153 053	(12 461)	-8%

Kapitał własny Spółki na Dzień bilansowy zmniejszył się o kwotę 13,0 mln PLN, tj. o 20% w stosunku do stanu na koniec Okresu porównawczego (64,8 mln PLN). Za spadek ten odpowiada przede wszystkim ujęcie straty netto za Okres sprawozdawczy w wysokości 26,8 mln PLN, który częściowo został skompensowany podwyższeniem kapitału związanym z emisją akcji serii I (13,5 mln PLN).

20. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne na początek okresu	15 434	34 376	(18 942)	-55%
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	(13 969)	(6 789)	(7 180)	106%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	(5 968)	(21 550)	15 582	-72%
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	10 818	(2 724)	13 542	-497%
Przepływy pieniężne netto razem	(9 119)	(31 063)	21 944	-71%
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	(3)	(107)	104	-97%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	6 312	3 206	3 106	97%

Działalność operacyjna

Zgodnie z MSR 7, Spółka sporządza sprawozdanie z przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej, stosując metodę pośrednią.

W Okresie sprawozdawczym Spółka wygenerowała ujemne przepływy pieniężne z działalności operacyjnej na poziomie 14,0 mln PLN, która wynikała przede wszystkim z ujemnej zmiany stanu kapitału obrotowego.

Działalność inwestycyjna

Spółka w działalności inwestycyjnej zanotowała ujemne przepływy pieniężne (-6,0 mln PLN) i jest to związane w głównej mierze z inwestycjami Spółki w nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych oraz pożyczkami udzielonymi CDG (opisanymi w nocie 25).

Działalność finansowa

Spółka uzyskała dodatnie przepływy z działalności finansowej (10,8 mln zł). Było to w głównej mierze skutkiem wpływów z emisji akcji serii I, pomniejszonych o wydatki związane ze spłatą zobowiązań leasingowych.

21. Jednostkowe wskaźniki rentowności

	od 01.01 do 30.06.2026 r.	od 01.01 do 30.06.2025 r.
Marża zysku (straty) brutto ze sprzedaży	10,4%	-10,4%
EBITDA	4 048	(13 846)

Marża EBITDA	4,8%	-15,2%
korekty EBITDA:		
Koszty programu motywacyjnego	373	-
Skorygowana EBITDA	4 421	(13 846)
Marża skorygowana EBITDA	5,2%	-15,2%
Marża wyniku operacyjnego	-1,3%	-30,4%
Marża zysku (straty) netto	-31,8%	-26,8%
Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE)	-51,8%	-12,8%
Stopa zwrotu z aktywów (ROA)	-19,1%	-8,2%

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Marża zysku brutto ze sprzedaży = zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
- EBITDA = zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące
- Marża zysku EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące) / przychody ze sprzedaży
- Skorygowana EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące + korekty*)
- Marża skorygowana EBITDA = (EBITDA + korekty*) / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku operacyjnego = zysk (strata) z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku netto = zysk netto / przychody ze sprzedaży
- Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE) = zysk netto / kapitał własny
- Stopa zwrotu z aktywów (ROA) = zysk netto / aktywa

22. Jednostkowe wskaźniki płynności

	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.
Kapitał pracujący	(31 500)	(39 682)
Wskaźnik płynności bieżącej	0,64	0,54
Wskaźnik płynności szybkiej	0,64	0,54
Wskaźnik natychmiastowej płynności	0,07	0,18

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Kapitał pracujący = aktywa obrotowe - zobowiązania krótkoterminowe + rozliczenia międzyokresowe przychodów
- Wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik natychmiastowej płynności = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

23. Jednostkowe wskaźniki struktury finansowania

	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.
--	---------------	---------------

Pokrycie majątku kapitałem własnym	0,37	0,42
Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym	0,62	0,61
Wskaźnik zadłużenia całkowitego	0,63	0,58
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	1,71	1,36

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Pokrycie majątku kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa ogółem
- Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa trwałe
- Wskaźnik zadłużenia całkowitego = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / aktywa ogółem
- Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej

24. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok

Grupa nie publikowała prognoz wyników finansowych na Rok obrotowy.

25. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanym PCF Group S.A., z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności

W Okresie sprawozdawczym Jednostka dominująca udzielała następujących pożyczek:

Nazwa spółki	Kwota (w tys.)	Waluta	Stopa procentowa	Data udzielenia	Termin wymagalności
CDG (dawniej PCF Ireland)	150	USD	SOFR 3M compound + 2%	29.04.2026	31.12.2030
CDG (dawniej PCF Ireland)	295	USD	SOFR 3M compound + 2%	29.04.2026	31.12.2030
CDG (dawniej PCF Ireland)	107	USD	SOFR 3M compound + 2%	8.05.2026	31.12.2030
CDG (dawniej PCF Ireland)	200	USD	SOFR 3M compound + 2%	14.05.2026	31.12.2030
CDG (dawniej PCF Ireland)	500	USD	SOFR 3M compound + 2%	19.05.2026	31.12.2030

26. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyników w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach, w tym nowej działalności w segmencie (wydawnictwa gier podmiotów trzecich).

Na wyniki w następnych kwartałach kluczowy wpływ będzie miała:

- kontynuacja prac produkcyjnych nad realizacją gier na zlecenie,
- rozwój działalności w modelu wydawnictwa gier podmiotów trzecich,
- ryzyko walutowe (będące czynnikiem zewnętrznym) ze względu na uzyskiwanie przychodów w walutach obcych, tj. USD i EUR oraz ponoszenie przez Grupę kosztów w PLN oraz w walutach obcych tj. USD, CAD, EUR i GBP.

AKCJE I STRUKTURA WŁAŚCICIELSKA PCF GROUP S.A.

27. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, a także wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego

Na Dzień publikacji wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Jednostki dominującej (w tym głównego akcjonariusza pełniącego jednocześnie funkcję Prezesa Zarządu) przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji w kapitale zakładowym	Udział procentowy	Liczba głosów	Udział procentowy
Sebastian Wojciechowski	16 530 147	35,87%	16 530 147	35,87%
Krafton Inc.	3 594 028	7,79%	3 594 028	7,79%
Pozostali akcjonariusze	25 963 012	56,34%	25 963 012	56,34%
Razem	46 087 187	100,00%	46 087 187	100,00%

Osoby zarządzające i nadzorujące nie posiadały udziałów ani akcji w podmiotach powiązanych Jednostki dominującej. Powyższe zestawienia zostały sporządzone zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Jednostki dominującej, na podstawie:

- zawiadomień otrzymanych od akcjonariuszy (w trybie art. 69 ustawy o ofercie publicznej);
- notyfikacji od osób pełniących obowiązki zarządcze (zgodnie z art. 19 rozporządzenia MAR);
- wykazów akcjonariuszy uprawnionych do udziału w ostatnich Walnych Zgromadzeniach.

Żaden ze wskazanych akcjonariuszy nie posiadał akcji Jednostki dominującej w sposób pośredni.

28. Zestawienie stanu posiadania akcji Jednostki dominującej lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Jednostki dominującej na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego

Akcjonariusz	Liczba akcji w kapitale zakładowym	Udział procentowy	Liczba głosów	Udział procentowy
Sebastian Wojciechowski	16 530 147	35,87%	16 530 147	35,87%
Krafton Inc.	3 594 028	7,79%	3 594 028	7,79%
Pozostali akcjonariusze	25 963 012	56,34%	25 963 012	56,34%
Razem	46 087 187	100,00%	46 087 187	100,00%

Podpisy wszystkich Członków Zarządu

Data	Imię i nazwisko	Funkcja	Podpis
<i>zgodnie z datą podpisu elektronicznego</i>	Sebastian Kamil Wojciechowski	Prezes Zarządu Jednostki dominującej	



**PCF
GROUP
S.A.**

**AL.SOLIDARNOŚCI 171,
00-877 WARSZAWA, POLSKA**

TEL +48 22 887 34 30

EMAIL

IR@PEOPLECANFLY.COM
