

RAPORT PÓŁROCZNY

3R GAMES S.A.

**Zawierający skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki
3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku
sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej**

Warszawa, dnia 26 września 2025 roku

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe	4
II.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.....	5
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	6
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2025 roku	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce.....	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej.....	10
1.2.	Podstawowa działalność Jednostki.....	10
1.3.	Wartość firmy.....	10
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	11
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	11
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	11
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów.....	12
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	12
2.6.	Założenie kontynuacji działalności.....	12
3.	Segmenty operacyjne	13
4.	Informacje geograficzne.....	13
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	13
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	13
7.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	13
8.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	13
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	13
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	14
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	14
12.	Instrumenty finansowe	15
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	15
12.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	15
13.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	15
14.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	15
15.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw.....	15
16.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych.....	16
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	16
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	16
19.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	16

20. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	16
21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi	16
22. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	16
23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki	16
IV. Wybrane dane objaśniające	17
1. Zapasy	17
2. Wycena Programu Motywacyjnego	17
V. Sprawozdanie z działalności 3R Games S.A.	19
1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	19
2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji	22
3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	22
4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego	22
5. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitentą na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	23
6. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe	23
7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	23
8. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca	23
9. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	23
10. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	24
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	24
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	24
13. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i zagrożeń Jednostki	24
14. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Emitenta i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	25
15. Oświadczenie Zarządu	26

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	II kwartał	II kwartał	II kwartał	II kwartał
	od 01.01.2025	od 01.01.2024	od 01.01.2025	od 01.01.2024
	do 30.06.2025	do 30.06.2024	do 30.06.2025	do 30.06.2024
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	2 478	1 581	587	367
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	656	318	155	74
EBITDA*	656	318	155	74
Zysk (strata) brutto	632	330	150	77
Zysk (strata) netto	632	330	150	77
Zysk (strata) netto znormalizowany**	632	497	150	115
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(127)	276	(30)	64
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0	240	0	56
Przepływy pieniężne netto – razem	(127)	516	(30)	120
Liczba akcji	79 237 880	78 037 880	79 237 880	78 037 880
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,01	0,00	0,00	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	0,24	0,24	0,06	0,06
	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	19 632	18 406	4 628	4 308
Aktywa trwałe	15 602	15 602	3 678	3 651
Aktywa obrotowe	4 030	2 804	950	656
Kapitał własny	18 660	18 028	4 399	4 219
Zobowiązania krótkoterminowe	972	378	229	88

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2025 i 2024 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2025 r. – 4,2419 PLN/EURO oraz na dzień 29 grudnia 2024 r. – 4,2730 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. – 4,2208 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację. ** zysk netto oczyszczony z wpływu niegotówkowych kosztów wyceny programu motywacyjnego

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

	od 01.01.2025	od 01.01.2024
JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	do 30.06.2025	do 30.06.2024
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	2 478	1 585
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	2 478	1 581
Pozostałe przychody	-	4
Koszty działalności operacyjnej	1 822	1 267
Zmiana stanu produktów	(661)	(260)
Amortyzacja	-	-
Zużycie materiałów i energii	6	9
Usługi obce	1 676	671
Podatki i opłaty	3	8
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	795	640
Wycena programu motywacyjnego	-	167
Pozostałe koszty rodzajowe	3	7
Pozostałe koszty operacyjne	-	25
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	656	318
Przychody finansowe	37	13
Koszty finansowe	61	1
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	632	330
Podatek dochodowy	-	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	632	330
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	632	330
Inne całkowite dochody		
Całkowite dochody ogółem przypadające na:	632	330
Działalność kontynuowana	632	330
Działalność zaniechana	-	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej i zaniechanej (zł)	0,01	0,00
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej (zł)	0,01	0,00

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

	Na dzień	Na dzień	Na dzień
AKTYWA	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024	30 czerwca 2024
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	15 602	15 602	15 602
Wartości niematerialne	-	-	-
Wartość firmy	15 602	15 602	15 602
Rzeczowe aktywa trwałe	-	-	-
Należności długoterminowe	-	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-	-
Aktywa obrotowe	4 030	2 804	3 505
Zapasy	2 271	1 611	1 681
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów stowarzyszonych	-	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	-	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	668	202	354
Należności pozostałe	232	13	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	846	973	1 462
Aktywa finansowe	-	-	-
Pozostałe aktywa	13	5	8
Aktywa razem	19 632	18 406	19 107

	Na dzień	Na dzień	Na dzień
PASYWA	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024	30 czerwca 2024
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	18 660	18 028	18 697
Kapitał podstawowy	7 924	7 924	7 804
Kapitał zapasowy	3 914	4 540	4 540
Kapitał rezerwowy	6 190	6 190	6 023
Zyski zatrzymane	632	(626)	330
- w tym zysk (strata) netto	632	(626)	330
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	-	-	-
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	972	378	410
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	736	125	164
Zobowiązania pozostałe	152	188	194
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	84	65	52
Pasywa razem	19 632	18 406	19 107

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 czerwca 2025

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2025 roku	7 924	4 540	6 190	(626)	18 028
Całkowite dochody:	-	-	-	632	632
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	632	632
Transakcje z właścicielami:	-	-626	-	626	0
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-	-
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	0
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-626	-	626	-
Stan na 30 czerwca 2025 roku	7 924	3 914	6 190	632	18 660

1 stycznia – 31 grudnia 2024

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku	7 564	3 927	5 856	613	17 960
Całkowite dochody:	-	-	-	(626)	(626)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(626)	(626)
Transakcje z właścicielami:	360	613	334	(613)	694
Podwyższenie kapitału	360	-	-	-	360
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	334	-	334
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	0
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	0
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	613	-	(613)	0
Stan na 31 grudnia 2024 roku	7 924	4 540	6 190	(626)	18 028

1 stycznia – 30 czerwca 2024

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku	7 564	3 927	5 856	613	17 960
Całkowite dochody:	-	-	-	330	330
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	330	330
Transakcje z właścicielami:	240	613	167	-613	407
Podwyższenie kapitału	240	-	-	-	240
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	167	-	167
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	613	-	-613	-
Stan na 30 czerwca 2024 roku	7 804	4 540	6 023	330	18 697

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2025	od 01.01.2024
	do 30.06.2025	do 30.06.2024
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	632	330
Korekty	(1)	143
Amortyzacja	-	-
Odsetki i udziały w zyskach	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	(8)	(9)
Zmiana stanu rezerw	7	(15)
Korekta z tytułu wyceny programu motywacyjnego	-	167
Pozostałe korekty	-	-
Zmiana w kapitale obrotowym	(758)	(197)
Zmiana stanu zapasów	(661)	(260)
Zmiana stanu należności	(685)	27
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	588	36
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(127)	276
Podatek dochodowy zapłacony	-	-
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(127)	276
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	-	-
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Splata udzielonych pożyczek długoterminowych	-	-
Odsetki	-	-
Sprzedaż udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Wydatki	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Udzielone pożyczki krótkoterminowe	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	-	240
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	240
Kredyty i pożyczki	-	-
Wydatki	-	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-
Odsetki	-	-
Splata kredytów i pożyczek	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	240
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(127)	516
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(127)	516
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	973	946
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	846	1 462
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2025 roku

1. Informacje ogólne o Jednostce

3R Games S.A. powstała 10 listopada 2010 roku w wyniku przekształcenia Nokaut Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (powołanej 11 stycznia 2006 roku na mocy aktu notarialnego sporządzonego w Kancelarii Notarialnej przed notariuszem Anetą Leszczyńską Rep. A nr 407/2006). Nokaut Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym 23 stycznia 2006 roku. Dnia 24 kwietnia 2015 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Grupy Nokaut S.A. zmieniło nazwę Spółki na HubStyle S.A.

18 grudnia 2020 roku po przejęciu spółki 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Emitent zmienił nazwę na obecnie obowiązującą 3R Games S.A.

Siedzibą firmy jest Warszawa, ulica Pokorna 2/211. Formą prawną jest Spółka akcyjna zarejestrowana w Polsce i aktualnie wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawa w Warszawie pod numerem KRS 0000370202. Spółka otrzymała nadany przez Główny Urząd Statystyczny numer REGON 220170588.

Po przejęciu spółki 3R Studio Mobile Sp. z o.o., podstawowym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Emitent działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Piotr Surmacz	-	Prezes Zarządu,
Wiktor Dymecki	-	Członek Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

Krzysztof Rąpała	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Kamil Gaworecki	-	Członek Rady Nadzorczej,
Olaf Szymanowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wojciech Paczka	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jakub Krajewski	-	Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Piotr Surmacz	-	Prezes Zarządu,
Wiktor Dymecki	-	Członek Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

Krzysztof Rąpała		Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Kamil Gaworecki	-	Członek Rady Nadzorczej,
Olaf Szymanowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wojciech Paczka	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jakub Krajewski	-	Członek Rady Nadzorczej.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2025 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	49,77%	39 440 401	49,77%
Jan Kozioł	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	34 477 479	43,51%	34 477 479	43,51%
RAZEM:	79 237 880	100,00%	79 237 880	100,00%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	49,77%	39 440 401	49,77%
Jan Kozioł	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	34 477 479	43,51%	34 477 479	43,51%
RAZEM:	79 237 880	100,00%	79 237 880	100,00%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy wynosi 7 923 788 złotych i dzieli się na 79 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Wartość kapitału zakładowego dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 7 923 788 złotych i dzieli się na 79 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Spółka nie posiada jednostek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

1.2. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58, 21,Z).

1.3. Wartość firmy

Wartość firmy powstała na skutek połączenia, w grudniu 2020 roku, Emitenta ze spółką 3R Studio Mobile Sp. z o.o. poprzez przeniesienie całkowitego majątku tej spółki na Emitenta, w zamian za emisję nowych akcji połączeniowych. Przejęcie tej spółki przez Emitenta nastąpiło w oparciu o metodę nabycia. Wyceny poszczególnych pozycji aktywów i pasywów spółki przejętej dokonano według wartości godziwej ustalonej na dzień połączenia, na który Emitent przejął całkowitą kontrolę nad spółką przejmowaną.

Wartość firmy wynikająca z połączenia	
a) Aktywa razem (wartość godziwa)	66
b) Zobowiązania razem (wartość godziwa)	2 112
Wartość godziwa objętych aktywów netto (a-b)	(2 046)
Cena nabycia	13 556
Wartość firmy	15 602

3R Games S.A. w wyniku połączenia z 3R Studio Mobile Sp. z o.o. dokonała w dniu 18 grudnia 2020 roku ujęcia wartości firmy w związku z nadwyżką przekazanej zapłaty nad kwotą netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów i zobowiązań 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Wartość ujętej wartości firmy wyniosła 15.602 tys. zł. Wartość firmy została przypisana do ośrodka wypracowującego środki pieniężne obejmującego produkcję i dystrybucję gier, czyli podstawowej działalności prowadzonej przez Spółkę.

Na dzień bilansowy 30 czerwca 2025 roku Zarząd przeprowadził okresową weryfikację przyjętych założeń, które były podstawą testu przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2024 roku. Na podstawie przeprowadzonych prac nie stwierdzono

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

istnienia przesłanek utraty wartości. Kluczowe znaczenie w przeprowadzonej analizie miały udostępnione Spółce raporty sprzedażowe gry Thief Simulator VR: Greenview Street wraz z dodatkami oraz pierwsze wyniki sprzedaży Cave Crave VR oraz Besiege VR.

W ocenie Zarządu dotychczasowe wyniki sprzedażowe potwierdzają przyjęte założenia. Zarząd planuje przeprowadzenie pełnego testu na dzień 31 grudnia 2025.

W ocenie Zarządu nie zachodzą aktualnie, na dzień bilansowy jak również na dzień zatwierdzenia do publikacji raportu, przesłanki dotyczące utraty wartości w zakresie wartości firmy przypisanej do ośrodka generowania środków pieniężnych obejmującego segment produkcji gier, a przyjęte założenia w modelu finansowym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2024 pozostają aktualne.

2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Jednostki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi Spółka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy złotych polskich (T PLN), (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej).

Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym skróconym śródrocznym sprawozdaniu finansowym mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 26 września 2025 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2025 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego jednostkowego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym (za

wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie.

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 r. Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2024, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2025 roku:

- Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie.

Zmiany nie mają istotnego wpływu na stosowane przez Spółkę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Spółki lub jej wyników finansowych.

Standardy i interpretacje przyjęte przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), które nie zostały jeszcze zatwierdzone przez UE do stosowania

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów, zmian standardów i interpretacji, które na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w Unii Europejskiej (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- MSSF 19 „Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Umowy na energię elektryczną uzależnione od natury”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,

Zarząd Spółki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Spółki.

2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2025 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz 30 czerwca 2024 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Segmenty operacyjne

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Jednostki oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier VR
- pozostałą sprzedaż

Przychody netto ze sprzedaży produktów (segmenty operacyjne)	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024
Produkcja i sprzedaż gier VR	2 474	1 579
Pozostała sprzedaż	4	2
RAZEM:	2 478	1 581

4. Informacje geograficzne

Emitent w sprawozdaniu finansowym rozdziela przychody w podziale na krajowe i zagraniczne ze względu na zmianę sposobu rozliczania przychodów osiąganych ze sprzedaży gier. W poprzednich okresach Spółka klasyfikowała przychody ze sprzedaży jako sprzedaż krajową z uwagi na fakt, że całość rozliczeń związanych z dystrybucją gier była rozliczana przez PlayWay S.A. i to PlayWay S.A. był formalnie stroną transakcji ze Spółką. Od marca 2025 roku większość przychodów ze sprzedaży gier rozliczana jest bezpośrednio z podmiotami dystrybuującymi produkty, w związku z czym Spółka wykazuje zagraniczne przychody ze sprzedaży.

Przychody netto ze sprzedaży produktów (struktura terytorialna)	01.01.2025- 30.06.2025	01.01.2024- 30.06.2024
Zagraniczne	2 131	0
Krajowe	3 47	1 581
RAZEM:	2 478	1 581

5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Produkty i usługi	01.01.2025 – 31.06.2025	Udział	01.01.2024 – 31.06.2024	Udział	Zmiana % r/r
Sprzedaż gier	2 474	100%	1 579	100%	157%
Inne / pozostałe	4	0%	2	0%	-
RAZEM:	2478	100%	1581	100%	157%

6. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności nie występuje.

7. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W I półroczu 2025 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

8. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

W I półroczu 2025 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

9. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W I półroczu 2025 roku nie miały miejsca emisja, wykup lub spłata dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

10. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W okresie I półrocza 2025 r. nie dokonano wypłaty dywidendy.

11. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny

Premiera Cave Crave VR na platformie PS VR 2

W dniu 10 lipca 2025 roku miała miejsce premiera gry Cave Crave VR na platformie PS VR 2

Osiągnięcie kluczowego poziomu sprzedaży gry "Cave Crave" na platformie Meta Quest

W oparciu o dane sprzedażowe gry "Cave Crave" na platformie Meta Quest w okresie 26.06-21.07.2025 osiągnięty został poziom wystarczający dla pokrycia kosztów produkcji oraz nakładów marketingowych na grę na tej platformie.

Premiera gry Besiege VR na platformie Meta Quest

W dniu 31 lipca 2025 roku miała miejsce premiera gry Besiege VR na platformę Meta Quest.

Podpisanie umowy z Meta na udział gry Thief Simulator VR: Greenview Street w płatnej subskrypcji Meta Horizon +

W dniu 18 sierpnia 2025 Spółka podpisała umowę z Meta Platforms na kolejny okres (październik 2025 - marzec 2026) na udział gry Thief Simulator VR: Greenview Street w Meta Horizon +, usłudze płatnej subskrypcji treści Meta, podobnej w działaniu np. do modelu Game Pass.

Aktualizacja planów wydawniczych 2025/2026

W dniu 01 września 2025 Spółka poinformowała o aktualizacji planów wydawniczych na dzień na lata 2025/2026:

2025

- Cave Crave - nowy tryb: zwiedzanie rzeczywistych jaskiń w VR. Spółka rozszerza tytuł o tryb zwiedzania rzeczywistych jaskiń przeniesionych do przestrzeni wirtualnej na podstawie map i ogólnodostępnej dokumentacji. Pierwszą zwirtualizowaną jaskinią będzie Nutty Putty w stanie Utah (USA), zamknięta na stałe w 2009 roku. Emitent planuje premierę nowego trybu i mapy na wrzesień 2025. Aktualizacja trafi na obie platformy sprzedażowe tytułu - Meta Quest i PSVR2.
- Cave Crave - nowy tryb: zestaw gier zręcznościowych. Spółka rozszerza tytuł o krótkie, dynamiczne i ekscytujące wyzwania oparte na istniejących mechanikach gry, ujęte w ramy rywalizacji sportowych umożliwiających porównanie swojego wyniku z wynikami innych graczy. Emitent planuje premierę nowego trybu na październik 2025. Aktualizacja trafi na obie platformy sprzedażowe tytułu - Meta Quest i PSVR2.
- Cave Crave - nowy tryb: multiplayer. Spółka rozszerza tytuł o tryb wieloosobowy, pozwalający wspólnie zwiedzać wirtualne jaskinie, a także rywalizować w nowym trybie gier zręcznościowych. Emitent planuje premierę nowego trybu na listopad 2025. Aktualizacja trafi na platformę Meta Quest, decyzję o wdrożeniu na platformie PSVR2 Spółka podejmie w późniejszym czasie.
- Cave Crave - nowy tryb: zestaw gier relaksacyjnych. Spółka rozszerza tytuł o zestaw gier w trendach slow gaming i sandbox, oferujących zabawę bez presji czasowej i na zasadach dyktowanych przez graczy. Emitent planuje premierę nowego trybu na grudzień 2026. Na platformie Meta Quest tryb dostępny będzie dla gry wieloosobowej; decyzję o wdrożeniu na platformie PSVR2 Spółka podejmie w późniejszym czasie.
- Cave Crave - gra na platformę Steam VR. Spółka informuje, że prace nad udostępnieniem tytułu użytkownikom technologii PC VR przebiegają planowo, a karta gry jest już dostępna na platformie Steam. O dacie premiery Emitent poinformuje w odrębnym komunikacie.

2026

- Punch Lunch: Foodtruck Fighter (dotąd jako projekt "Gemini") - prace nad grą przeznaczoną na Steam, Sony Playstation, Xbox i Nintendo Switch przebiegają planowo, a karta gry jest już dostępna na platformie Steam. Gra zaserwuje graczom kreatywny miks gatunków casual action adventure (eksploracja, walka) i cooking (gotowanie, wydawanie posiłków) w oryginalnej oprawie graficznej. Emitent zdecydował o przesunięciu premiery tytułu na Q1 2026, unikając wprowadzania gry na rynek w okresie świątecznym i do końca 2025 koncentrując się na rozwijaniu najbardziej dochodowego IP spółki, tj. Cave Crave szeregiem aktualizacji i wprowadzeniem trybu wieloosobowego. Tytuł zadebiutuje na platformie Steam, a o dacie premiery Spółka poinformuje w odrębnym komunikacie.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- **Thief Simulator VR: Multiplayer** - prace nad grą przebiegają planowo i w październiku udostępniona zostanie karta produktu. Z uwagi na rosnącą popularność tytułów multiplayer i dużą dynamikę zmian w trendach tego typu rozrywki na platformie Meta Quest, Emitent zdecydował się wyróżnić grę wśród konkurencji implementując autorską technologię proceduralnego generowania map. Ma to znacząco zwiększyć regrywalność tytułu sprawiając, że każdy mecz będzie się odbywał w nowych warunkach. Emitent planuje premierę nowego tytułu na platformie Meta Quest w drugim kwartale 2026.
- **Cave Crave: Real Spelunking** - nowy tytuł na platformy Steam, Sony Playstation, Xbox i Nintendo Switch. Spółka informuje, że rozpoczęła preprodukcję kolejnej gry z IP Cave Crave, zaś tworzony tytuł będzie zupełnie nowym, osobnym produktem opartym na systemach, technologiach i uniwersum wypracowanych przy tworzeniu VR-owego oryginału. Emitent planuje premierę nowego tytułu na platformie Steam na rok 2026 i zastrzega, że nazwa gry może jeszcze ulec zmianie.

12. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Spółka, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zasadą stosowaną przez Jednostkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 30 czerwca 2025 roku i 31 grudnia 2024 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres.
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

12.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia

Wartość godziwa udziałów i akcji ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect lub GPW w Warszawie lub w oparciu o transakcje dokonywane na udziałach/akcjach posiadanych z podmiotami niepowiązanymi, w przypadku braku aktywnego rynku.

13. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem finansowym Jednostka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier.

14. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Jednostka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

15. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W I półroczu 2025 roku Jednostka nie tworzyła rezerw.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

16. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2025 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2025 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

18. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2025 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

20. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki. Spółka nie była stroną takich umów.

21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

W okresie od dnia 1 stycznia 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku nie wystąpiły transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

W okresie od dnia 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku Spółka zawierała transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”. Powiązanie wygaśnię z dniem 18 kwietnia 2024 roku.

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązanymi zawierane były na warunkach rynkowych i po cenach nieodbiegających od cen stosowanych w transakcjach z podmiotami niepowiązanymi.

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY (w tys. zł)		
Podmiot	Opis transakcji	01.01.2024 – 30.06.2024
PlayWay S.A.	Sprzedaż gry	672

22. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Spółka nie posiada zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych.

23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki

Nie wystąpiły.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2025	30 czerwca 2024
Półprodukty i produkcja w toku	1 731	614
Produkty gotowe	540	1 067
RAZEM:	2 271	1 681

Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w oparciu jest o koszt wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

Cena nabycia lub koszt wytworzenia zapasów mogą nie być możliwe do odzyskania. Odpisanie wartości zapasów do poziomu ich wartości netto możliwej do uzyskania odbywa się na zasadzie odpisów indywidualnych. Analiza taka dokonywana jest na każdy dzień bilansowy dla każdego tytułu w toku wytwarzania oraz dla gotowych produkcji indywidualnie.

Zgodnie z przyjętymi przez Emitenta zasadami produkcja gier traktowana jest jako aktywa przeznaczone do sprzedaży w toku zwykłej działalności a do czasu zakończenia danego projektu jako aktywa będące w trakcie produkcji, przeznaczonej na taką sprzedaż (co jest zgodne warunkami wskazanymi w MSR 2).

W I półroczu 2025 r. Jednostka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, a zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Zarząd dokonał analizy zaplanowanych przychodów zgodnie z modelem finansowym opracowanym na potrzeby testu na utratę Wartości Firmy oraz aktualnych wyników do dnia sporządzenia niniejszego raportu. Na podstawie przeprowadzonej analizy potwierdzono zasadność przyjętych dotychczas założeń, a oszacowane przychody ze sprzedaży gier przekroczą w kolejnych okresach ich wartość wykazaną w sprawozdaniu z sytuacji finansowej. Tym samym nie stwierdzono utraty wartości w zakresie projektów składających się na saldo zapasów na dzień 30 czerwca 2025 roku.

Na saldo zapasów na dzień 30 czerwca 2025 roku składały się poniższe projekty:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda rozliczania	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Półprodukty i produkcja w toku	Thief Multi	1 111	Projekt w toku	planowana premiera 1 kwartał 2026
Półprodukty i produkcja w toku	BESIEGE	434	Projekt w toku	premiera lipiec 2025
Półprodukty i produkcja w toku	Gemini	186	Projekt w toku	planowana premiera 2 kwartał 2026
Produkty gotowe	Thief Simulator VR: DLC pack	99	Liniowa	6
Produkty gotowe	CAVES VR	441	Liniowa	21

2. Wycena Programu Motywacyjnego

W dniu 31 marca 2023 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przyjęcia regulaminu programu motywacyjnego Spółki na lata obrotowe 2022-2024 („Regulamin”), który został wprowadzony na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. Ponadto w dniu 31 marca 2023 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie zatwierdzenia Regulaminu.

Transza III - realizacja programu motywacyjnego za rok obrotowy 2024

W związku z wprowadzeniem na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. programu motywacyjnego Spółki na lata 2022-2024 („Program Motywacyjny”), a także przyjęciem przez Zarząd Spółki w dniu 31 marca 2023 r. regulaminu Programu Motywacyjnego („Regulamin”) i zatwierdzeniem przez Radę Nadzorczą Spółki Regulaminu w dniu 31 marca 2023 r, w dniu 27 marca 2024 roku Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki podjęły decyzje w sprawie:

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- a) ustalenia liczby uprawnień, rozumianych jako warunkowe prawo do objęcia warrantów subskrypcyjnych na zasadach określonych w Regulaminie („Uprawnienia”), które mogą zostać przyznane uczestnikom Programu Motywacyjnego w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- b) włączenia poszczególnych uczestników i przyznania im odpowiedniej liczby Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- c) ustalenia warunków od których uzależniona jest realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego.

Zgodnie z podjętymi decyzjami Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki:

- 1) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 135.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 365.000 Uprawnień;
 - 2) realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego uwarunkowana jest od spełnienia warunku lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła.
 - 3) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części B Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 675.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 1.825.000 Uprawnień;
 - 4) realizacja Uprawnień w ramach Etapu 2024 B Programu Motywacyjnego, uwarunkowana jest od łącznego spełnienia (i) Warunku Lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła, przy czym zmiana formy prawnej, na podstawie której świadczona jest praca lub pełniona jest funkcja nie wpływa na ważność spełnienia kryterium oraz (ii) Warunku Wynikowego, rozumianego jako wydanie przez Spółkę w roku 2024 co najmniej trzech nowych gier (własnych lub portów) lub aplikacji.
 - 5) w przypadku częściowego spełnienia przez uczestnika Warunku Wynikowego, uczestnik będzie mógł wykonać część Uprawnień, zgodnie z poniżej przedstawionymi zasadami:
 - wydanie dwóch produktów – liczba uprawnień – 1.500.000 (w tym 1.100.000 w części Zarządu),
 - wydanie jednego produktu – liczba uprawnień – 750.000 (w tym 550.000 w części Zarządu).
- W przypadku wydania dwóch lub jednego produktu pozostałe Uprawnienia wygasają.

W dniu 14 lipca 2025 roku Rada Nadzorcza i Zarząd potwierdzili spełnienie się kryteriów w zakresie Części A Programu Motywacyjnego tj. warunki lojalnościowego oraz spełnienie kryteriów w Części B Programu Motywacyjnego obejmującego wydanie dwóch produktów w roku 2024. W związku z powyższym osoby objęte programem motywacyjnym będą uprawnione do objęcia:

- Prezes Zarządu – Piotr Surmacz – 930.00 akcji
- Członek Zarządu – Wiktor Dymecki – 535.000 akcji
- współpracownik Spółki – 535.000 akcji.

Złożenie ofert i emisja warrantów planowana jest w q4 2025.

V. Sprawozdanie z działalności 3R Games S.A.

Półroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzeniu półrocznego skróconego sprawozdania finansowego zostały zamieszczone w pkt 2 części III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego 3R Games S.A.

1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego**Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój 3R Games S.A.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilkudziesięciu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiąganego wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się przez jednego kluczowego odbiorcę tj, Meta Technologies, który jest jednocześnie jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji VR na świecie. Ewentualna rezygnacja z oferowania gier Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Emitenta, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta. Z uzależnieniem od kluczowych odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Emitenta kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. Emitent nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Emitenta i szybkiego dostosowania się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Emitenta nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Emitenta stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się z

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Emitenta. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Emitenta potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka na bieżąco prowadzone są badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością przepisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Emitenta oraz organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Emitenta karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na ich wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Emitent zobowiązany jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%. Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Jednostki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko zmienności stóp procentowych i inflacji

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Emitent podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Ponadto polityka monetarna prowadzona przez Narodowy Bank Polski w zakresie kształtowania poziomu stóp procentowych i w konsekwencji mająca wpływ na poziom inflacji w Polsce może wpływać na osiągnięte przez przychody finansowe. W związku z tym, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są m.in. w lokaty bankowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych. Z kolei przychody finansowe uzyskiwane z lokat bankowych w odniesieniu do posiadanych przez rezerw gotówkowych mogą nie zrekompensować strat spowodowanych inflacją. Należy wskazać, iż nie posiadamy realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Emitent może być narażony na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań w momencie ich wymagalności. Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. W celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, Spółka dokonuje stałej analizy i monitoringu struktury finansowania, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody lub wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe, w efekcie przyczyniając się do obniżenia cen akcji Spółki. Emitent zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem poprzez zastosowanie istniejących technologii. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstawanie programów komputerowych umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Spółka nie może zapewnić, że stosowane zabezpieczenia są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Emitenta oraz sytuację finansową i majątkową Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w tym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Emitent przeanalizował również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznał, że sektor gamingowy, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Kierownictwo Spółki na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Spółki, jak i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności operacyjnej. Kierownictwo Spółki nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw. Jednakże przewidzenie dalszych kierunków rozwoju sytuacji oraz jej skutków nie jest możliwe. Spółka będzie nadal monitorować potencjalny wpływ tego konfliktu zbrojnego i podejmą wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki.

2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji

Emitent nie posiada jednostek zależnych i nie tworzy Grupy Kapitałowej.

3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2025.

4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 29 maja 2025 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	38 890 401	49,08%	38 890 401	49,08%
Jan Koziół	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	35 027 479	44,21%	35 027 479	44,21%
RAZEM:	79 237 880	100%	79 237 880	100%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	49,77%	39 440 401	49,77%
Jan Koziół	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	34 477 479	43,51%	34 477 479	43,51%
RAZEM:	79 237 880	100,00%	79 237 880	100,00%

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitentem na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 29 maja 2025 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 800 000	2,27%	1 800 000	2,27%
Wiktor Dymecki	1 133 500	1,43%	1 133 500	1,43%
RAZEM:	2 933 500	3,70%	2 933 500	3,70%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 800 000	2,27%	1 800 000	2,27%
Wiktor Dymecki	1 133 500	1,43%	1 133 500	1,43%
RAZEM:	2 933 500	3,70%	2 933 500	3,70%

Liczba akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania oraz na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 29 maja 2025 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%

W dniach od 24 do 28 kwietnia 2025 roku Członek Rady Nadzorczej Kamil Gaworecki dokonał zbycia 11 665 akcji Emitenta poprzez transakcje na rynku GPW.

6. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

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

W I półroczu 2025 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

8. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca

W I półroczu 2025 roku Jednostka nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

9. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

W I półroczu 2025 r. nie było takich informacji.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

10. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału Jednostka pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

- premiera gry "Besiege VR" na platformie Meta Quest w lipcu 2025 r,
- sprzedaż popremierowa gry "Caves VR" oraz wydanie dodatków do gry,
- sprzedaż Thief Simulator VR: Greenview Street w związku z uczestnictwem Spółki w programie Horizon + ,
- sprzedaż gier w okresie q4, który historycznie zawsze był sprzedażowo najlepszym okresem dla Spółki,
- utrzymanie założonego harmonogramu produkcyjnego dla projektów nad którymi pracuje aktualnie Spółka.

11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

W okresie objętym niniejszym raportem Spółka kontynuowała prace związane z przygotowaniem wydania gier Cave Crave VR oraz Besiege VR. Cave Crave VR miał swoją premierę jeszcze 26 czerwca 2025 i stał się dużym sukcesem komercyjnym, a zwrot nakładów nastąpił w niespełna miesiąc po premierze tego tytułu. W dniu 31 lipca 2025 roku miała miejsce premiera Besiege VR, która dodatkowo rozszerza źródła przychodów Spółki. Została również podpisana umowa, przedłużająca udział Thief Simulator VR: Greenview Street w programie Horizon + na okres kolejnych 6 miesięcy (kwiecień – wrzesień 2025), co zdaniem Spółki powinno przełożyć się pozytywnie na sprzedaż gry w tym okresie.

12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

Nie wystąpiły zdarzenia i czynniki o nietypowym charakterze mające istotny wpływ na śródroczne sprawozdanie.

13. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i zagrożeń Jednostki

Aktualna sytuacja finansowa Spółki jest bezpieczna i umożliwia realizację założonych planów wydawniczych. Spółka posiada wystarczające zasoby finansowe na realizację zakładanych planów wydawniczych. Wykonane przez zespół Spółki prace związane z wydawnictwem pierwszego autorskiego tytułu Cave Crave VR oraz kolejny port znanego tytułu Besiege VR dywersyfikują posiadane portfolio tytułów i generują przepływy pieniężne przewyższające koszty i nakłady ponoszone przez Spółkę. Spółka jest również w trakcie prac nad pierwszym tytułem wykraczającym poza uniwersum wirtualnej rzeczywistości, co będzie stanowiło otwarcie na nowy i większy rynek niż dotychczasowa działalność w segmencie VR.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Kluczowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Spółki

Wskaźnik	01.01.2025 -30.06.2025	01.01.2024 -30.06.2024
Rentowność EBITDA (EBITDA/ Przychody ze sprzedaży)	26,47%	20,11%
Wskaźnik rentowności netto (Zysk netto/przychody ze sprzedaży)	25,50%	20,87%
Wskaźnik rentowności znormalizowanego zysku netto (Zysk netto znormalizowany/przychody ze sprzedaży)	25,50%	31,44%
Rentowność działalności operacyjnej (Zysk z działalności operacyjnej/przychody ze sprzedaży)	26,47%	20,11%
Stopa zwrotu z kapitałów własnych (ROE) (Zysk netto/ średnia wartość kapitału własnego na początek i na koniec okresu)	3,45%	1,80%
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego (Zobowiązania finansowe/ kapitał własny)	0,00%	0,00%

Wskaźnik	II kwartał 2025	II kwartał 2024
EBITDA	656	318
Przychody ze sprzedaży	2 478	1 581
Zysk netto	632	330
Zysk netto znormalizowany	632	497
Zysk z działalności operacyjnej	656	318
Kapitał własny na początek okresu	18 028	17 960
Kapitał własny na koniec okresu	18 660	18 697
Zobowiązania finansowe	-	-

Ocena uzyskanych efektów

W porównaniu do poprzedniego okresu Spółka odnotowała wzrost wskaźnika rentowności na poziomie zysku netto. Spadkowi uległ wskaźnik rentowności oczyszczony o wpływ wyceny programu motywacyjnego (znormalizowany), który z uwagi na brak występowania w 2025 roku programu motywacyjnego zrównał się ze wskaźnikiem rentowności na poziomie zysku netto. Spółka systematycznie buduje mocne fundamenty finansowe pod dalszy rozwój portfolio produktów i dywersyfikację źródeł pozyskiwania przychodów.

14. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Emitenta i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Poza informacjami opisanymi w niniejszym Sprawozdaniu, nie występują inne informacje istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, oceny wyniku finansowego oraz możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta. W raporcie przedstawiono wszystkie istotne informacje.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2025 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

15. Oświadczenie Zarządu

Zarząd 3R Games S.A. oświadcza, iż zgodnie z jego najlepszą wiedzą:

- Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki do raportu za pierwsze półrocze 2025 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....
Piotr Surmacz
Prezes Zarządu

.....
Wiktor Dymecki
Członek Zarządu

Warszawa, dnia 26 września 2025 r.