

# RAPORT KWARTALNY

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



**BARK & LIR**

## SPIS TREŚCI

<b>1. Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Informacje ogólne .....</b>	<b>6</b>
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie .....	6
2.2. Zarząd .....	6
2.3. Rada Nadzorcza .....	7
2.4. Akcjonariat.....	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta .....	9
2.5.1. Projekty własne .....	11
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe.....	12
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym .....	12
2.1. Zatrudnienie .....	13
2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań .....	14
<b>3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A. ....</b>	<b>24</b>
3.1. Bilans .....	24
3.2. Rachunek zysków i strat .....	26
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	27
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	29
<b>4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....</b>	<b>30</b>
<b>5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2025 roku .....</b>	<b>33</b>
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2026 r. 33	
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	34
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	34

**Szanowni Państwo,**

przekazuję Państwu raport VARSAB Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w I kwartale 2025 roku. Miniony kwartał upłynął pod znakiem intensywnych prac produkcyjnych nad kluczowym projektem Spółki - grą BARKOUR.

Niezmiennie miło po raz kolejny poinformować o bardzo dobrych wynikach sprzedażowych gry Bee Simulator, już prawie 7 lat po jej premierze. Przychody ze sprzedaży Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE przekroczyły w 1Q26 100 tys. USD, czym bardzo pozytywnie przyczyniają się do całłościowych wyników Spółki. Przychody w analizowanym okresie wyniosły 1,47 mln zł, wobec 1,04 mln zł w analogicznym kwartale roku poprzedniego, co oznacza wzrost o blisko 42% r/r. Jednocześnie Spółka utrzymała dyscyplinę kosztową - koszty działalności operacyjnej były niższe niż rok wcześniej, co przełożyło się na istotną poprawę wyniku operacyjnego oraz osiągnięcie zysku netto na poziomie 0,56 mln zł w IV kwartale 2025 roku.

Niezmiennie miło nam po raz kolejny poinformować o bardzo dobrych wynikach sprzedażowych gry Bee Simulator, już niemal siedem lat po jej premierze. Przychody ze sprzedaży Bee Simulator oraz Bee Simulator: THE HIVE przekroczyły w I kwartale 2026 roku poziom 100 tys. USD, pozytywnie wpływając na całokształt wyników Spółki. Przychody VARSAB Game Studios S.A. w analizowanym okresie wyniosły 1,30 mln zł, wobec 0,61 mln zł w analogicznym kwartale roku poprzedniego, co oznacza wzrost o ponad 112% r/r. Jednocześnie Spółka utrzymała kontrolę kosztów operacyjnych, co przełożyło się na istotną poprawę rentowności oraz osiągnięcie zysku netto na poziomie 165 tys. zł, wobec straty netto przekraczającej 0,51 mln zł w I kwartale 2025 roku.

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

Zespół produkcyjny pozostaje w pełni skoncentrowany na realizacji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny. W I kwartale 2026 roku kontynuowano prace nad wszystkimi kluczowymi aspektami produkcji gry, koncentrując się na dalszym rozwoju mechanik rozgrywki, optymalizacji oraz dopracowaniu zawartości. W lutym 2026 roku Spółka udostępniła nową wersję demo gry podczas festiwalu Steam Next Fest, co stanowiło ważny element dalszego budowania rozpoznawalności projektu oraz zwiększania zainteresowania tytułem przed premierą. Do dnia publikacji niniejszego raportu wishlista gry osiągnęła poziom ponad 50 tys. użytkowników.

Równolegle Spółka konsekwentnie rozwija działania marketingowe i komunikacyjne. W I kwartale 2026 roku zauważalnie wzrosło zaangażowanie społeczności wokół gry BARKOUR, w szczególności poprzez rozwój profili na platformach X oraz BlueSky, a także intensyfikację działań na kanałach TikTok i Instagram. Spółka przygotowuje również szereg inicjatyw promocyjnych we współpracy z influencerami oraz twórcami treści, a także prowadzi

rozmowy dotyczące potencjalnych współprac marketingowych z partnerami spoza standardowego segmentu gamingowego, które mogą stanowić istotne wsparcie dla dalszej promocji tytułu na rynkach międzynarodowych.

Bardzo cieszy nas, że BARKOUR pozostaje projektem dostrzeganym i pozytywnie ocenianym przez media branżowe oraz społeczność graczy. Otrzymane wcześniej nominacje oraz rosnące zainteresowanie tytułem potwierdzają rosnącą rozpoznawalność projektu oraz potencjał gry przed planowaną premierą.

Patrząc w perspektywie kolejnych kwartałów, Spółka koncentruje się na finalizacji prac nad grą BARKOUR, której zakończenie produkcji planowane jest na przełom II i III kwartał 2026 roku. Zarząd pozostaje przekonany, że konsekwentna realizacja strategii produktowej, dalszy rozwój działań marketingowych oraz aktywna współpraca z partnerami pozwolą na dalsze wzmocnienie pozycji VARSAV Game Studios S.A. zarówno na rynku krajowym, jak i międzynarodowym.

**Z wyrazami szacunku,**

**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026- 31.03.2026	1.01.2026- 31.03.2026	1.01.2025- 31.03.2025	1.01.2025- 31.03.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 296 437,52	1 296 437,52	609 236,40	609 236,40
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	219 003,30	219 003,30	-120 651,65	-120 651,65
Zysk (strata) brutto	165 043,54	165 043,54	-504 115,79	-504 115,79
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>165 043,54</b>	<b>165 043,54</b>	<b>-513 484,79</b>	<b>-513 484,79</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 967,69	3 967,69	-746 712,32	-746 712,32
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	864 549,26	864 549,26
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-104 694,23	-104 694,23	-117 029,67	-117 029,67
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-100 726,54</b>	<b>-100 726,54</b>	<b>807,27</b>	<b>807,27</b>
Aktywa trwałe	8 884 104,41	8 884 104,41	6 835 642,63	6 835 642,63
Aktywa obrotowe	10 369 552,00	10 369 552,00	9 538 922,15	9 538 922,15
Kapitały własne	10 912 521,19	10 912 521,19	11 165 635,32	11 165 635,32
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	8 341 135,22	8 341 135,22	5 208 929,46	5 208 929,46
<b>Suma bilansowa</b>	<b>19 253 656,41</b>	<b>19 253 656,41</b>	<b>16 374 564,78</b>	<b>16 374 564,78</b>

W 1Q26 roku Spółka wygenerowała 1 296 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 427 tys. zł stanowiły przychody ze sprzedaży produktów, w tym 375 tys. zł to przychody netto ze sprzedaży gry Bee Simulator/Bee Simulator: The Hive, 28 tys. zł – przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley.

Spółka zanotowała w 1Q26 zysk operacyjny w wysokości 219 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 165 tys. zł.

Suma bilansowa na koniec 1Q26 roku wynosiła 19 253 tys. zł, w tym 10 912 tys. zł to kapitały własne. Istotny poziom zobowiązań wynika z ostrożnościowego zakwalifikowania umowy udziału w przychodach z gry „BARKOUR”, o której Spółka szczegółowo informowała w raporcie bieżącym numer: 23/2025 z dnia 21.07.2025 jako zobowiązania krótkoterminowego. Taka kwalifikacja będzie stosowana aż do dnia premiery gry, kiedy to środki otrzymane od inwestora zostaną ujawnione w rachunku zysków i strat.

## 2. Informacje ogólne

### 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV Game Studios S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

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

**Tel.:** + 48 22 100 48 41

**Faks:** + 48 22 100 42 08

**Internet:** [www.varsav.com](http://www.varsav.com)

**E-mail:** [varsav@varsav.com](mailto:varsav@varsav.com)

**KRS:** 0000381296

**REGON:** 142844239

**NIP:** 5213597881

### 2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

***Łukasz Rosiński*** – Prezes Zarządu

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

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

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

### 2.3. Rada Nadzorcza

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

**Konrad Mroczek** – Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

**Magdalena Kramer** – Członek Rady Nadzorczej

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

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

**Piotr Babieno** – Członek Rady Nadzorczej

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

**Wojciech Pazdur** – Członek Rady Nadzorczej

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

**Aleksander Sierżęga** – Członek Rady Nadzorczej

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

## 2.4. Akcjonariat

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

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

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA	10 459 925	41,8%	8 003 026	41,8 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	5,62%	1 407 638	5,62%
3	Pozostali	13 182 436	52,6%	13 182 436	52,6%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

## 2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

### STRATEGIA ROZWOJU NA LATA 2025-2027

#### 1. Rozwój własnych produkcji premium

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

#### 2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

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

#### 3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

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

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

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

#### 5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

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

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

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

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

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

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

## DŁUGOTERMINOWA WIZJA

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

### 2.5.1. Projekty własne

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

#### **BARKOUR**

W I kwartale 2026 roku całość zespołu deweloperskiego Emitenta koncentrowała się na produkcji gry BARKOUR, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny - Agent T.H.U.N.D.E.R. W raportowanym okresie zespół kontynuował intensywne prace nad wszystkimi kluczowymi elementami gry, obejmujące rozwój mechanik rozgrywki, dopracowywanie systemów sterowania i poruszania się, usprawnianie rozwiązań związanych ze skradaniem, parkourem oraz walką, a także dalszą rozbudowę zawartości poziomów oraz interakcji środowiskowych. Emitent rozwija projekt jako rozbudowaną grę action-adventure z dużym naciskiem na swobodę rozgrywki i regrywalność. Na obecnym etapie produkcji planowany czas rozgrywki wynosi około 15-18 godzin. Gra obejmuje 12 rozbudowanych misji osadzonych w półotwartych lokacjach, z których każda oferuje wiele alternatywnych ścieżek przejścia oraz możliwość powrotu do wcześniej ukończonych etapów z wykorzystaniem nowych gadżetów i umiejętności. Projektowana struktura rozgrywki pozwala graczowi wybierać pomiędzy podejściem opartym głównie na skradaniu i unikaniu walki, a bardziej bezpośrednim stylem nastawionym na akcję i wykorzystanie systemu walki. Większość misji, poza wybranymi starciami z bossami, może zostać ukończona bez konieczności bezpośredniej eliminacji przeciwników.

Istotnym elementem projektu jest także system eksploracji i odkrywania ukrytej zawartości. Poszczególne lokacje zawierają sekretne pomieszczenia, ukryte przejścia, znajdźki oraz dodatkowe aktywności zachęcające graczy do ponownego przechodzenia misji oraz dokładniejszego eksplorowania świata gry. Rozwiązania te mają zwiększać regrywalność projektu oraz wspierać długoterminowe zaangażowanie społeczności wokół tytułu.

W raportowanym kwartale kontynuowano również rozwój systemów gameplayowych związanych z wykorzystaniem gadżetów wspierających główne mechaniki gry. Obecnie projekt obejmuje około 35 różnorodnych gadżetów związanych z parkourem, skradaniem oraz walką, z których każdy posiada możliwość dalszego rozwijania, ulepszania oraz personalizacji przez gracza w trakcie rozgrywki. Równoległe rozwijany jest system personalizacji głównego bohatera, umożliwiający m.in. zmianę elementów wyposażenia i dodatków kosmetycznych, takich jak kamizelki, nakrycia głowy, okulary czy krawaty.

W omawianym kwartale prowadzone były również intensywne prace nad warstwą audiowizualną gry, obejmujące poprawę jakości animacji postaci, dalsze rozwijanie elementów immersji oraz wzmacnianie humorystycznego charakteru produkcji, stanowiącego jeden z wyróżników projektu. Emitent kontynuował także rozwój oprawy muzycznej gry - na obecnym etapie produkcji przygotowano około 60 minut autorskiej ścieżki dźwiękowej dedykowanej projektowi. Jednocześnie gra posiada obecnie ponad 60 minut przygotowanych przerywników filmowych (cutscen), które rozwijają warstwę fabularną i budują charakter świata przedstawionego.

Istotnym elementem prac realizowanych w I kwartale 2026 roku był również rozwój warstwy narracyjnej oraz dialogowej gry. Emitent, przy aktywnym wsparciu społeczności skupionej wokół projektu, przeprowadził castingi aktorów głosowych oraz zrealizował nagrania większości dialogów występujących w grze. Łączna objętość przygotowanego scenariusza dialogowego przekracza obecnie 45 tys. słów, co odzwierciedla skalę projektu oraz znaczący nacisk na narrację i budowę charakterystycznych postaci.

W raportowanym okresie Emitent rozpoczął również prace związane z portowaniem gry BARKOUR na platformy Xbox Series X|S, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Na dzień publikacji niniejszego raportu gra została już uruchomiona na wszystkich wymienionych platformach, co stanowi istotny etap technologiczny projektu i potwierdza realizację strategii zakładającej równoległą obecność gry zarówno na rynku PC, jak i konsolowym.

Jednocześnie Emitent rozwijał działania związane z budową społeczności wokół projektu oraz zwiększaniem aktywności komunikacyjnej w mediach społecznościowych, w szczególności na platformach X oraz BlueSky, a także kontynuował bardziej regularne działania promocyjne na kanałach TikTok i Instagram. Emitent przygotowuje również inicjatywy marketingowe we współpracy z influencerami i twórcami treści, a także analizuje możliwości współprac promocyjnych z partnerami spoza standardowego segmentu gamingowego, które mogą stanowić istotne wsparcie dla dalszej promocji tytułu i zwiększenia jego rozpoznawalności na rynkach międzynarodowych. Na dzień publikacji niniejszego raportu wishlista gry osiągnęła poziom około 50 tys. użytkowników.

Zakończenie prac produkcyjnych nad grą BARKOUR planowane jest na przełom II i III kwartału 2026 roku.

### **2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe**

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

### **2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym**

#### **THE PATH OF CALYDRA**

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie

jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progressu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem znajdują się w końcowej fazie – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

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

## **2.1. Zatrudnienie**

Na dzień 31.03.2026 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestupięciu współpracowników.

## 2.2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

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

Jednostki zależne

Jednostki zależne

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

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

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

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026-31.03.2026	1.01.2025-31.03.2025
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	0,00	0,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2026	Stan na dzień 31.03.2025
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>714 938,90</b>	<b>714 938,90</b>
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>714 938,90</b>	<b>714 938,90</b>

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

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

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

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

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

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

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

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

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:\*

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026-31.03.2026	1.01.2025-31.12.2025
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>170 343,88</b>	<b>2 735 392,44</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	15 146,88	1 644 457,60
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	155 197,00	1 090 934,84
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>159 770,45</b>	<b>1 349 997,89</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	69,86	7 177,27
III. Usługi obce	103 849,59	924 509,02
IV. Podatki i opłaty	0,00	3 166,60
V. Wynagrodzenia	55 851,00	415 145,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>10 573,43</b>	<b>1 385 394,55</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,93</b>	<b>2,51</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,93	2,51
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,56</b>	<b>10 109,81</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	8 100,43
III. Inne koszty operacyjne	0,56	2 009,38
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>10 573,80</b>	<b>1 375 287,25</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>6 385,02</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	6 385,02	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>912,00</b>	<b>40 869,97</b>
I. Odsetki	912,00	199,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	40 670,97
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>16 046,82</b>	<b>1 334 417,28</b>
J. Podatek dochodowy	1 461,00	46 816,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto ( I - J - K)</b>	<b>14 585,82</b>	<b>1 287 601,28</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.\*

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2026	Stan na dzień 31.012.2025
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>4 090 930,73</b>	<b>4 163 672,81</b>
I. Zapasy	3 752 993,68	3 597 796,68
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	3 752 993,68	3 597 796,68
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności	149 631,45	357 451,53
1 Należności od jednostek powiązanych	0,00	8 100,43
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	0,00	357 451,53
III. Inwestycje krótkoterminowe	187 033,44	206 592,37
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	187 033,44	206 592,37
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 272,16	1 832,23
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>4 090 90,73</b>	<b>4 163 672,81</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>4 088 741,73</b>	<b>2 870 321,63</b>
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00	107 500,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	2 642 821,63	2 642 821,63
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	1 323 834,28	36 233,00
VI.	Zysk (strata) netto	14 585,82	1 287 601,28
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>2 189,00</b>	<b>89 516,90</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 189,00	89 516,90
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	0,00	89 516,90
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	<b>Pasywa razem</b>	<b>4 090 930,73</b>	<b>4 163 672,81</b>

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

Jednostki stowarzyszone:

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

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

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

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

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

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością  
Kraj siedziby: Polska  
Siedziba: Legionowo  
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo  
Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski  
Profil działalności: produkcja gier komputerowych  
Internet:  
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego  
Udział w głosach: 40% w głosach

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

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

### 3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

#### 3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2026	Stan na dzień 31.03.2025
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>8 884 104,41</b>	<b>6 835 642,63</b>
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	288 798,79	1 040,71
1 Środki trwałe	288 798,79	1 040,71
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	60 699,21	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	60 699,21	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	7 876 393,07	6 783 243,07
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	7 876 393,07	6 783 243,07
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	658 213,34	51 358,85
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	652 840,00	45 853,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	5 373,34	5 505,85
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>10 369 552,00</b>	<b>9 538 922,15</b>
I. Zapasy	8 901 974,85	8 413 161,63
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	8 886 974,85	8 410 442,12
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	15 000,00	2 719,51
II. Należności	662 975,03	480 268,72
1 Należności od jednostek powiązanych	36 127,76	1 000,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	266,82	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	626 580,45	479 268,72
III. Inwestycje krótkoterminowe	787 096,55	612 862,25
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	787 096,55	612 862,25
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 505,57	32 629,55
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>19 253 656,41</b>	<b>16 374 564,78</b>
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>10 912 521,19</b>	<b>11 165 635,32</b>
I. Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 977 617,50	6 554 367,50
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	2 850 000,00	2 850 000,09
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 723 907,29	-10 369 014,92
VI. Zysk (strata) netto	165 043,54	-513 484,79
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>8 341 135,22</b>	<b>5 208 929,46</b>

I.	Rezerwy na zobowiązania	1 121 426,10	1 222 135,06
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 029 153,00	1 149 537,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	68 273,10	48 598,06
3	Pozostałe rezerwy	24 000,00	24 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	2 473 528,63	24 632,08
1	Wobec jednostek powiązanych	24 632,08	24 632,08
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	2 448 896,55	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	4 746 180,49	3 957 942,44
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	20 361,06	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	4 725 819,43	3 957 942,44
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	4 219,88
1	Ujemna wartość firmy	20 361,06	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	4 219,88
<b>Pasywa razem</b>		<b>19 253 656,41</b>	<b>16 374 564,78</b>

**3.2. Rachunek zysków i strat**

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2026-31.03.2026	1.01.2025-31.03.2025
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>1 296 437,52</b>	<b>609 236,40</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	427 232,46	168 236,34
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	869 205,06	441 000,06
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 086 300,75</b>	<b>730 440,87</b>
I. Amortyzacja	17 779,74	130,05
II. Zużycie materiałów i energii	7 980,21	18 922,99
III. Usługi obce	343 479,85	79 582,91
IV. Podatki i opłaty	6 566,64	21,54
V. Wynagrodzenia	630 416,92	581 789,42
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	42 252,11	38 508,31
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	37 825,28	11 485,65
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>210 136,77</b>	<b>-121 204,47</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>8 915,41</b>	<b>553,51</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	8 915,41	553,51
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>48,88</b>	<b>0,69</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	48,88	0,69
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>219 003,30</b>	<b>-120 651,65</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>211 357,68</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	211 357,68
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>53 959,76</b>	<b>594 821,82</b>
I. Odsetki	8 541,87	0,27
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	568 879,28
IV. Inne	45 417,89	25 942,27
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>165 043,54</b>	<b>-504 115,79</b>

J.	Podatek dochodowy	0,00	9 369,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>L.</b>	<b>Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>165 043,54</b>	<b>-513 484,79</b>

### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2026- 31.03.2026	1.01.2025-31.03.2025
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>165 043,54</b>	<b>-513 484,79</b>
<b>II.</b>	<b>Korekty razem</b>	<b>-161 075,85</b>	<b>-233 227,53</b>
	1. Amortyzacja	17 779,74	130,05
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	50 515,39	
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	8 541,87	0,27
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		
	5. Zmiana stanu rezerw	0,00	499 795,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-884 205,06	-455 655,73
	7. Zmiana stanu należności	601 488,03	250 858,50
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	38 321,47	-88 168,98
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	6 482,71	-33,82
	10. Inne korekty	0,00	-440 152,82
<b>III.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>3 967,69</b>	<b>-746 712,32</b>
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
<b>I.</b>	<b>Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>935 197,09</b>
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	0,00	935 197,09
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
<b>II.</b>	<b>Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>70 647,83</b>
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe	0,00	70 647,83
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
<b>III.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>0,00</b>	<b>864 549,26</b>

C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00
<b>I.</b>	<b>Wpływy</b>		
	1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału		
	2. Kredyty i pożyczki		
	3. Emisja dłużnych papierów wartościowych		
	4. Inne wpływy finansowe		
<b>II.</b>	<b>Wydatki</b>	<b>104 694,23</b>	<b>117 029,67</b>
	1. Nabycie udziałów (akcji) własnych		
	2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
	3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku		
	4. Spłaty kredytów i pożyczek	91 375,98	33 547,23
	5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	83 482,17
	6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
	7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	8 831,18	0,00
	8. Odsetki	4 287,07	0,27
	9. Inne wydatki finansowe	200,00	
<b>III.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>-104 694,23</b>	<b>-117 029,67</b>
<b>D.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-100 726,54</b>	<b>807,27</b>
<b>E.</b>	<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-100 726,54</b>	<b>807,27</b>
<b>F.</b>	<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>454 803,64</b>	<b>179 558,13</b>
<b>G.</b>	<b>Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)</b>	<b>354 077,10</b>	<b>180 365,40</b>

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

<b>Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł</b>		<b>1.01.2026- 31.03.2026</b>	<b>1.01.2025- 31.03.2025</b>
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	10 288 477,65	12 119 272,93
<b>I.a.</b>	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>10 288 477,65</b>	<b>12 119 272,93</b>
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 518 617,50	6 547 617,50
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	459 000,00	6 750,00
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 977 617,50	6 554 367,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	2 850 000,00	2 850 000,09
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	2 850 000,00	2 850 000,09
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-10 535 036,68	-11 018 935,14
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-10 535 036,68	-11 018 935,14
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-10 535 036,68	-11 018 935,14
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 723 907,29	-10 369 014,92
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 723 907,29	-10 369 014,92
6	Wynik netto	165 043,54	-513 484,79
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	10 912 521,19	11 165 635,32
<b>III.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>10 912 521,19</b>	<b>11 165 635,32</b>

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

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

##### **W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych**

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

##### **W zakresie ewidencji środków trwałych**

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

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

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

##### **W zakresie inwestycji długoterminowych**

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

##### **W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych**

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

##### **W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych**

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

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

**W zakresie ewidencji należności**

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

**W zakresie ewidencji środków pieniężnych**

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

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

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

**W zakresie rezerw**

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

**W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach**

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

**W zakresie ewidencji przychodów**

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

**W zakresie ewidencji kosztów**

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

**W zakresie opodatkowania**

Wynik brutto korygują:

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

**W zakresie produkcji w toku**

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

## 5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2025 roku

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

W I kwartale 2026 roku Spółka wygenerowała 1 296 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, wobec 609 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. Na osiągnięte wyniki istotny wpływ miały zarówno przychody ze sprzedaży produktów, jak również kontynuacja aktywacji kosztów produkcji gry BARKOUR w pozycji zmiana stanu produktów.

Przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 427 tys. zł i obejmowały przede wszystkim przychody netto ze sprzedaży gry Bee Simulator / Bee Simulator: THE HIVE, a także przychody związane z pozostałą działalnością operacyjną Spółki, w tym świadczeniem usług oraz podnajmem części powierzchni biurowej.

Spółka zanotowała w I kwartale 2026 roku zysk z działalności operacyjnej w wysokości 219 tys. zł, wobec straty operacyjnej na poziomie 121 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. Zysk netto wyniósł 165 tys. zł, wobec straty netto w wysokości 513 tys. zł w I kwartale 2025 roku.

W zakresie działań w okresie 1Q26 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 1 296 tys. zł, w tym 427 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów;
- wzrost pozycji „zmiana stanu produktów” o kwotę 869 tys. zł związany był z kontynuacją produkcji gry BARKOUR oraz dalszą aktywacją kosztów prac rozwojowych związanych z projektem;
- Spółka utrzymała dyscyplinę kosztową, co przy jednoczesnym wzroście skali działalności przełożyło się na poprawę rentowności działalności operacyjnej;
- kontynuowano intensywne prace produkcyjne nad grą BARKOUR, obejmujące rozwój mechanik rozgrywki, warstwy narracyjnej, oprawy audiowizualnej oraz rozpoczęcie prac związanych z portowaniem gry na platformy Xbox Series X|S, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch;
- Emitent rozwijał również działania marketingowe i społecznościowe wokół gry BARKOUR, obejmujące obecność na wydarzeniach branżowych, rozwój kanałów społecznościowych oraz współpracę z influencerami i twórcami treści.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększeniu uległa pozycja „produkcja w toku”, co związane było z dalszą aktywacją kosztów produkcji gry BARKOUR, obejmujących rozwój technologiczny projektu, produkcję zawartości, nagrania dialogów, oprawę audiowizualną oraz przygotowanie wersji konsolowych gry;

- istotny poziom zobowiązań krótkoterminowych związany jest m.in. z realizacją umowy udziału w przychodach z gry „BARKOUR”, o której Spółka informowała raportem bieżącym nr 23/2025 z dnia 21 lipca 2025 roku.

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

Emitent nie publikował prognoz.

**5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.**

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

Warszawa, dnia 15 maja 2026 roku