

**SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE JEDNOSTKOWE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE
3R GAMES S.A.**

za I kwartał 2026 roku

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości
Finansowej**

Warszawa, dnia 27 maja 2026 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
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I kwartał 2026 roku.....	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce.....	9
2.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
3.	Podstawowa działalność Jednostki	10
4.	Wartość firmy	10
5.	Przyjęte zasady rachunkowości	11
5.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
6.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	11
7.2.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	12
7.3.	Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego	12
7.4.	Założenie kontynuacji działalności.....	14
7.5.	Oświadczenie o zgodności	15
8.	Segmenty operacyjne	15
9.	Informacje geograficzne	15
10.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	15
11.	W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	16
12.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	16
13.	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.....	16
14.	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.....	16
15.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych.....	16
16.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje.....	16
17.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny.....	16
18.	Instrumenty finansowe	17
18.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	17
18.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	17
19.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	17
20.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	17
21.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw.....	17
22.	Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	17

23. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	18
24. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	18
25. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	18
26. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	18
27. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	18
28. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	18
29. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	18
30. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki	18
31. Programy świadczeń pracowniczych	19
IV. Wybrane dane objaśniające	20
1. Wartości niematerialne	20
2. Koszty działalności operacyjnej	23
V. Pozostałe informacje dodatkowe	24
1. 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 sporządzaćskonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji	24
2. 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	24
3. 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	24
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitentana dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	24
5. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe	25
6. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	25
7. 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	25
8. 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	25
9. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	25
10. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	26
11. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	26

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	I kwartał	I kwartał	I kwartał	I kwartał
	od 01.01.2026	od 01.01.2025	od 01.01.2026	od 01.01.2025
	do 31.03.2026	do 31.03.2025	do 31.03.2026	do 31.03.2025
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	2 407	536	567	128
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	967	(11)	228	(3)
EBITDA*	1 219	39	287	9
Zysk (strata) brutto	1 003	(10)	236	(2)
Zysk (strata) netto	960	(10)	226	(2)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 492	27	352	6
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(471)	(397)	(111)	(95)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	200	0	47	0
Przepływy pieniężne netto – razem	1 221	(370)	288	(88)
Liczba akcji	81 237 880	79 237 880	81 237 880	79 237 880
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)	0,27	0,23	0,06	0,06
	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2026	31 marca 2025 po	31 marca 2026	31 marca 2025 po
	PLN`000	przekształceniu	EUR`000	przekształceniu
		PLN`000		EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	23 118	18 579	5 390	4 441
Aktywa trwałe	18 533	17 559	4 321	4 197
Aktywa obrotowe	4 585	1 020	1 069	244
Kapitał własny	22 202	18 018	5 176	4 307
Zobowiązania długoterminowe	208	-	48	-
Zobowiązania krótkoterminowe	708	561	165	134

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2026 i 2025 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2026 r. – 4,2894 PLN/EURO oraz na dzień 31 marca 2025 r. – 4,1839 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 31 marca 2026 r. – 4,2419 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2025 r. – 4,1848 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację.

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 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

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2026	od 01.01.2025
	do 31.03.2026	do 31.03.2025 po przekształceniu
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	2 407	536
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	2407	536
Pozostałe przychody	-	-
Koszty działalności operacyjnej	1 440	547
Amortyzacja	252	50
Zużycie materiałów i energii	1	1
Usługi obce	1033	315
Podatki i opłaty	2	2
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	149	179
Wycena programu motywacyjnego	-	-
Pozostałe koszty rodzajowe	3	-
Pozostałe koszty operacyjne	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	967	(11)
Przychody finansowe	36	3
Koszty finansowe	-	2
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 003	(10)
Podatek dochodowy	43	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	960	(10)
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	960	(10)
Inne całkowite dochody		
Całkowite dochody ogółem przypadające na:	960	(10)
Działalność kontynuowana	960	(10)
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 kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2026	31 grudnia 2025 po przekształceniu	31 marca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	18 533	18 315	17 559
Wartości niematerialne	-	-	-
Koszty zakończonych prac rozwojowych	409	662	148
Wartość firmy	15 602	15 602	15 602
Prace rozwojowe w toku	2 308	1 836	1 809
Rzeczowe aktywa trwałe	-	-	-
Należności długoterminowe	-	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	214	215	-
Aktywa obrotowe	4 585	3 665	1 020
Zapasy	19	19	-
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	740	1 189	407
Należności pozostałe	246	107	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 567	2 346	603
Aktywa finansowe	-	-	-
Pozostałe aktywa	13	4	10
Aktywa razem	23 118	21 980	18 579
PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2026	31 grudnia 2025 po przekształceniu	31 marca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	22 202	21 042	18 018
Kapitał podstawowy	8 124	7 924	7 924
Kapitał zapasowy	3 914	3 914	4 540
Kapitał rezerwowy	6 190	6 190	6 190
Zyski zatrzymane	3 974	3 014	(636)
- w tym zysk (strata) netto	960	3 014	(10)
Zobowiązania długoterminowe	208	165	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	208	165	-
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	708	773	561
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	378	432	287
Zobowiązania pozostałe	238	231	194
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	92	110	80
Pasywa razem	23 118	21 980	18 579

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 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 – 31 marca 2026

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2026 roku	7 924	3 914	6 190	3 014	21 042
Całkowite dochody:	-	-	-	960	960
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	960	960
Transakcje z właścicielami:	200	-	-	-	200
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału - emisja akcji serii M	200	-	-	-	200
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2026 roku	8 124	3 914	6 190	3 974	22 202

1 stycznia – 31 grudnia 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:	-	-	-	3 014	3 014
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	3 014	3 014
Transakcje z właścicielami:	-	(626)	-	626	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-	-
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	(626)	-	626	-
Stan na 31 grudnia 2025 roku	7 924	3 914	6 190	3 014	21 042

1 stycznia – 31 marca 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:	-	-	-	(10)	(10)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(10)	(10)
Transakcje z właścicielami:	-	-	-	-	-
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału - emisja akcji serii M	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2025 roku	7 924	4 540	6 190	(636)	18 018

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 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 01.01.2026	od 01.01.2025
	do 31.03.2026	do 31.03.2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	1 003	(10)
Korekty	226	61
Amortyzacja	252	50
Odsetki i udziały w zyskach	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	(8)	(5)
Korekta z tytułu wyceny programu motywacyjnego	-	-
Zmiana stanu rezerw	(18)	16
Pozostałe korekty	-	-
Zmiana w kapitale obrotowym	263	(24)
Zmiana stanu zapasów	-	-
Zmiana stanu należności	310	(191)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(47)	167
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 492	27
Podatek dochodowy zapłacony	-	-
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 492	27
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	-	-
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	-	-
Odsetki	-	-
Sprzedaż udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Wydatki	471	397
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	471	397
Udzielone pożyczki krótkoterminowe	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(471)	(397)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	200	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	200	-
Kredyty i pożyczki	-	-
Wydatki	-	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-
Odsetki	-	-
Spłata kredytów i pożyczek	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	200	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	1 221	(370)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	1 221	(370)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	2 346	973
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	3 567	603
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I kwartał 2026 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 31 marca 2026 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 kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Według stanu na dzień 31 marca 2026 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	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy niniejszego raportu wynosi 8 123 788 złotych i dzieli się na 81 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

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	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 8 123 788 złotych i dzieli się na 81 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

2. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 31 marca 2026 roku, Spółka nie posiada jednostek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

4. 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.

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

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami (zwanymi dalej MSSF).

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

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

Kursy bilansowe:

KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY	31.03.2026	31.03.2025
EUR/PLN	4,2894	4,1839
USD/PLN	3,7408	3,8643

6. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 27 maja 2026 roku.

7. Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2026 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.

7.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Sprawozdanie finansowe zostało przygotowane zgodnie z:

- Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Sprawozdawczości Finansowej („IFRIC”),
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (Dz. U. z 2023 r., poz. 120 z późn. zm.).

Zasady rachunkowości przedstawione poniżej stosowano przy zachowaniu zasady ciągłości we wszystkich prezentowanych latach obrotowych. Najważniejsze zasady rachunkowości zastosowane przy sporządzaniu niniejszego sprawozdania finansowego przedstawione zostały w dalszych częściach niniejszego sprawozdania

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z zasadą kosztu historycznego.

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest przedstawione w polskich złotych („PLN”), a wszystkie wartości, o ile nie wskazano inaczej, podane są w tysiącach złotych („tys. PLN”).

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2026 roku i obejmuje okres 3 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 marca 2025 roku i 31 grudnia 2025 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2025 roku do 31 marca 2025 roku.

7.3. Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego

Rodzaj zmiany zasad rachunkowości

Uchwałą Zarządu Jednostki dokonano zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości w zakresie wyceny oraz prezentacji nakładów na wytworzone gry komputerowe, a także gry komputerowe będące w toku produkcji. Nowe zasady obowiązują od 1 stycznia 2026 roku i przewidują wycenę oraz prezentację tych nakładów zgodnie z postanowieniami MSR 38 „Wartości niematerialne”. W latach poprzednich Spółka stosowała w tym obszarze przepisy MSR 2 „Zapasy”, wykazując nakłady w bilansie (sprawozdaniu z sytuacji finansowej) jako „Produkty gotowe” oraz „Półprodukty i produkcja w toku”. Zmiana polityki rachunkowości została wprowadzona w sposób retrospektywny, co zapewniło pełną porównywalność prezentowanych danych finansowych za okresy poprzednie.

Przyczyna zmiany

Decyzja o zmianie przyjętych zasad (polityki) rachunkowości została poprzedzona szczegółową analizą dotychczasowych praktyk księgowych Spółki w kontekście zmieniającego się otoczenia rynkowego. Zarząd uznał, że przejście z MSR 2 na MSR 38 pozwoli na zapewnienie znacznie bardziej rzetelnego, jasnego i wiernego obrazu sytuacji finansowej, majątkowej oraz realnych wyników ekonomicznych jednostki.

Uwzględniając specyfikę działalności Spółki, jaką jest produkcja gier komputerowych, nakłady te ze swojej natury stanowią inwestycję w unikalne aktywa intelektualne o długoterminowym potencjale dochodowym, a nie klasyczną produkcję zapasów rynkowych. Co więcej, podejście oparte na MSR 38 stanowi powszechną i ugruntowaną praktykę rynkową, stosowaną przez wiodące podmioty z branży gamedev. Zastosowanie tego standardu zwiększa transparentność sprawozdania oraz umożliwia bezpośrednią komparatywność wyników Spółki z krajowymi i międzynarodowymi konkurentami.

Zgodnie z wymogami MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”, korekt danych dokonano przy zastosowaniu podejścia retrospektywnego, co w pełni zabezpieczyło porównywalność prezentowanych danych finansowych za poszczególne lata obrotowe..

Wpływ zmiany na jednostkowe sprawozdanie finansowe

Poniżej przedstawiono ujęte w 2026 r. korekty wynikające z wprowadzenia zmiany w przyjętych zasadach (polityce) rachunkowości dot. wyceny oraz prezentacji nakładów na wytworzone gry komputerowe oraz gry komputerowe będące w toku produkcji.

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego z całkowitych dochodów za I kwartał 2025

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	Na dzień	Korekta PLN'000	Na dzień
	31 marca 2025		31 marca 2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>			
Przychody	536	-	536
Koszty działalności operacyjnej	547	-	547
Zmiana stanu produktów	(347)	347	-
Amortyzacja	-	50	50
Usługi obce	468	(153)	315
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	423	(244)	179
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(11)	-	(11)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(10)	-	(10)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(10)	-	(10)
Zysk (strata) netto	(10)	-	(10)

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej za I kwartał 2025 r.

AKTYWA	Na dzień	Korekta PLN'000	Na dzień
	31 marca 2025		31 marca 2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
Aktywa trwałe	15 602	1957	17 559
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	148	148
Prace rozwojowe w toku	-	1 809	1809
Aktywa obrotowe	2 977	(1 957)	1 020
Zapasy	1 957	(1 957)	-
Aktywa razem	18 579	-	18 579

PASywa	Na dzień	Korekta PLN'000	Na dzień
	31 marca 2025		31 marca 2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
Razem kapitał własny	18 018	-	18 018
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	561	-	561
Pasywa razem	18 579	-	18 579

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I kwartał 2025

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2026	Korekta PLN'000	od 01.01.2025
	do 31.03.2026		do 31.03.2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ			
Zysk / strata brutto	(10)	-	(10)
Korekty	11	50	61
Amortyzacja	-	50	50
Zmiana w kapitale obrotowym	(371)	347	(24)
Zmiana stanu zapasów	(347)	347	-
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(370)	397	27
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(370)	397	27
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ			
Wpływy	-	-	-
Wydatki	-	397	397
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	397	397
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	(397)	(397)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ			
Wpływy	-	-	-
Wydatki	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(370)	-	(370)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(370)	-	(370)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	973	-	973
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	603	-	603
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-

Poniżej przedstawiono wpływ zmiany zasad rachunkowości na bilans otwarcia najwcześniejszego okresu porównawczego tj. na dzień 1 stycznia 2025 r.

AKTYWA	Na dzień	Korekta PLN'000	Na dzień
	1 stycznia 2025		1 stycznia 2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
Aktywa trwałe	15 602	1 611	17 213
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	199	199
Wartość firmy	15 602	-	15 602
Prace rozwojowe w toku	-	1 412	1 412
Aktywa obrotowe	2 804	(1 611)	1 193
Zapasy	1 611	(1 611)	-
Aktywa razem	18 406	-	18 406

PASywa	Na dzień	Korekta PLN'000	Na dzień
	1 stycznia 2025		1 stycznia 2025 po przekształceniu
	PLN'000		PLN'000
Razem kapitał własny	18 028	-	18 028
Zobowiązania długoterminowe	-	-	0
Zobowiązania krótkoterminowe	378	-	378
Pasywa razem	18 406	-	18 406

7.4. Założenie kontynuacji działalności

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.

7.5. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską („MSSF UE”).

MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej („KIMSF”).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji, biorąc pod uwagę toczący się w UE proces wprowadzania standardów MSSF oraz prowadzoną przez Spółkę działalność, w zakresie stosowanych przez Jednostkę zasad rachunkowości nie ma różnicy między standardami MSSF, które weszły w życie, a standardami MSSF zatwierdzonymi przez UE.

8. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier VR
- pozostała sprzedaż

Produkty i usługi	01.01.2026 – 31.03.2026	Udział	01.01.2025 – 31.03.2025	Udział	Zmiana % r/r
Sprzedaż gry	2405	99,92%	534	99,63%	450,37%
Inne / pozostałe	2	0,08%	2	0,08%	100,00%
RAZEM:	2407	100,00%	536	99,71%	-

9. 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 część przychodów ze sprzedaży gier rozliczana jest bezpośrednio z kontrahentem zagranicznym, w związku z czym Spółka wykazuje zagraniczne przychody ze sprzedaży.

Przychody netto ze sprzedaży produktów (struktura terytorialna)	01.01.2026- 31.03.2026	01.01.2025- 31.03.2025
Zagraniczne	2 319	226
Krajowe	88	310
RAZEM:	2 407	536

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

Produkty i usługi	01.01.2026 – 31.03.2026	Udział	01.01.2025 – 31.03.2025	Udział	Zmiana % r/r
Sprzedaż gry	2405	99,92%	534	99,63%	450,37%
Inne / pozostałe	2	0,08%	2	0,08%	100,00%
RAZEM:	2407	100,00%	536	99,71%	-

- 11. W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.**

Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe nie podlegało przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

- 12. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym**

Sezonowość w działalności nie występuje.

- 13. 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 kwartale 2026 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

- 14. 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 kwartale 2026 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

- 15. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych**

W I kwartale 2026 roku nie miały miejsca emisja, wykup lub spłata dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych.

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

W okresie I kwartału 2026 r. nie dokonano wypłaty dywidendy.

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

Wdrożenie trybu multiplayer oraz premiera płatnych dodatków (DLC) do gry „Cave Crave VR”

W dniu 9 kwietnia 2026 roku, w nawiązaniu do wcześniejszych zapowiedzi, miała miejsce równoległa premiera istotnych rozszerzeń do flagowego tytułu z portfolio Spółki – gry „Cave Crave VR” na platformie Meta Quest. Emitent dokonał jednoczesnego wdrożenia kluczowego komponentu rozgrywki w postaci trybu wieloosobowego (multiplayer) oraz wprowadził do sprzedaży trzy dedykowane, płatne dodatki (DLC) zmieniające wygląd postaci gracza, zatytułowane odpowiednio: Sweetland Pack, Reptile Pack oraz Cartograph Pack. Cena jednostkowa każdego z wyżej wymienionych dodatków została ustalona na poziomie 6,99 USD, a treść rozszerzeń została w pełni dostosowana do rozgrywki zarówno w trybie jednoosobowym (Single Player), jak i wieloosobowym (Multiplayer).

Wprowadzenie płatnych dodatków oraz trybu sieciowego stanowi bezpośrednią realizację długoterminowej strategii monetyzacji produktów i rozwoju istniejących tytułów Emitenta. Działania te mają na celu systematyczne zwiększanie zaangażowania bazy użytkowników oraz generowanie dodatkowych, powtarzalnych strumieni przychodów po premierze produktu bazowego.

Uchwała w sprawie wypłaty dywidendy

W dniu 22 maja 2026 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki 3R Games S.A. podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podziału zysku za rok 2025, ustalenia dnia dywidendy oraz terminu jej wypłaty. Zgodnie z postanowieniami uchwały, na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy przeznaczono łączną kwotę 3 249 515,20 PLN, co przy liczbie 81 237 880 akcji objętych dywidendą daje kwotę 0,04 PLN na jedną akcję.

Na powyższą sumę złożyły się:

- zysk netto za rok obrotowy 2025 w pełnej kwocie 3 014 076,81 PLN,
- kwota 235 438,39 PLN pochodząca z kapitału zapasowego Spółki, utworzonego z zysków z lat ubiegłych.

Dzień dywidendy (dzień ustalenia listy akcjonariuszy uprawnionych do wypłaty) został wyznaczony na 29 maja 2026 roku, natomiast termin wypłaty dywidendy ustalono na dzień 8 czerwca 2026 roku. Wskazana uchwała o podziale zysku i uruchomieniu wypłat dla akcjonariuszy stanowi historycznie pierwszą dywidendę wypłacaną przez Spółkę od początku jej

działalności, co odzwierciedla osiągnięcie przez Emitenta stabilizacji finansowej oraz zdolności do generowania nadwyżek gotówkowych z działalności operacyjnej.

18. 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 31 marca 2026 roku i 31 grudnia 2025 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.

18.1. 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 31 marca 2026 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

18.2. 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.

19. 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. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów poszczególnymi tytułami, Zarząd Spółki spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

20. 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.

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

W I kwartale 2026 roku Jednostka nie tworzyła rezerw.

22. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczony wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

Zarząd Spółki dokonał weryfikacji tytułów do odroczonego podatku dochodowego w zakresie możliwości pomniejszenia przyszłej podstawy opodatkowania o zidentyfikowane różnice przejściowe. Na podstawie dokonanej weryfikacji stwierdzono, że w zakresie aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w I kwartale 2026 roku nie istnieje ryzyko braku dochodów do realizacji aktywa.

W I kwartale 2025 roku zidentyfikowano uzasadnione ryzyko braku wystarczających dochodów do realizacji aktywa, w związku z czym Zarząd podjął decyzję, że aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego było równe rezerwie na ten podatek.

Wyszczególnienie	Na dzień 31.03.2026	Na dzień 31.03.2025
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	214	163
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	208	163

23. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2026 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

24. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2026 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I kwartale 2026 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

26. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

27. 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.

28. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

W okresie od dnia 1 stycznia 2026 roku do 31 marca 2026 roku nie wystąpiły transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

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

Nie wystąpiły.

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

Nie wystąpiły.

31. Programy świadczeń pracowniczych

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:

- 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 zostały uprawnione do objęcia:

- Prezes Zarządu – Piotr Surmacz – 930.000 akcji
- Członek Zarządu – Wiktor Dymecki – 535.000 akcji
- Współpracownik Spółki – 535.000 akcji.

W dniu 25 listopada 2025 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) wydał oświadczenie w sprawie zawarcia ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych 2.000.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D3, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. i uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł, przy czym 1 warrant uprawnia do objęcia 1 akcji serii M po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej akcji Spółki. Termin rejestracji Warrantów

został wyznaczony na dzień 27 listopada 2025 r.

Objęcie Warrantów nastąpiło w związku z realizacją w Spółce programu motywacyjnego (w części dotyczącej roku obrotowego 2024), wprowadzonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r., co do którego regulamin został przyjęty przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 31 marca 2023 r.

Dnia 9 stycznia 2026 r. KDPW wydał oświadczenie o zawarciu ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie akcji zwykłych na okaziciela serii M, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r., zgodnie z którym KDPW dokonało rejestracji do 2.000.000 Akcji, oraz wyrejestrowało warranty subskrypcyjne z których zostanie wykonane prawo objęcia ww. Akcji.

W dniu 22 stycznia 2026 r. doszło do przyznania 2.000.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, uprawniających łącznie do 2.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. W dniu 19 stycznia 2026 roku osoby uprawnione z warrantów subskrypcyjnych złożyły oświadczenia o objęciu akcji zwykłych na okaziciela serii M. W dniu 19 stycznia 2026 akcje zostały w całości opłacone, a w dniu 22 stycznia 2026 przyznane i zarejestrowane na rachunkach maklerskich osób uprawnionych. W dniu 20 marca 2026 r. doszło do ujawnienia w KRS podwyższenia kapitału o emisję akcji serii M, a w dniu 14 kwietnia 2026 roku doszło do wprowadzenia i dopuszczenia akcji do obrotu na GPW.

Dopuszczenie akcji z dnia 14 kwietnia 2026 roku zakończyło realizację Programu Motywacyjnego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r na lata 2022 – 2024.

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są ujmowane w księgach rachunkowych pod warunkiem, że jest prawdopodobne, iż w przyszłości spowodują one napływ do Jednostki korzyści ekonomicznych, które mogą być bezpośrednio powiązane z tymi aktywami, a ich koszt wytworzenia lub cenę nabycia można wycenić w sposób wiarygodny. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztów wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o skumulowaną amortyzację (umorzenie) oraz skumulowane odpisy z tytułu utraty wartości.

Stawki i metody amortyzacji odpowiadają szacowanemu okresowi ekonomicznej użyteczności poszczególnych składników wartości niematerialnych. Wartość amortyzacji odnosi się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”. Standardowe okresy ekonomicznej użyteczności dla wybranych grup aktywów wynoszą:

- Oprogramowanie komputerowe: od 2 do 5 lat,
- Prace rozwojowe: do 5 lat.

Od 01 stycznia 2026 roku Spółka zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji w ramach „Wartości niematerialnych”. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako „Prace rozwojowe w toku wytwarzania”. Nakłady te obejmują wyłącznie wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem deweloperskim.

W momencie zakończenia prac i ujęcia nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie skumulowanych nakładów z pozycji „Prace rozwojowe w toku wytwarzania” na „Koszty zakończonych prac rozwojowych”.

Metody i zasady amortyzacji projektów (gier komputerowych)

Spółka amortyzuje koszty zakończonych prac rozwojowych dotyczących gier komputerowych przy zastosowaniu metody, która najlepiej odzwierciedla oczekiwany wzorzec konsumpcji przyszłych korzyści ekonomicznych przez Jednostkę. W zależności od specyfiki danego tytułu, profilu sprzedaży oraz modelu biznesowego, stosuje się:

1. Metodę liniową – w przypadku projektów o stabilnym i przewidywalnym rozkładzie przychodów w czasie, gdzie stawka amortyzacji jest pochodną ustalonego okresu ekonomicznej użyteczności danego tytułu;

2. Metodę naturalną (wydajnościową / przychodową) – w przypadku projektów, w których konsumpcja korzyści ekonomicznych jest ściśle powiązana z wolumenem sprzedaży lub generowanymi przychodami (np. proporcjonalnie do prognozowanej całkowitej wartości sprzedaży gry), co pozwala na współmierność kosztów z osiąganymi przychodami.

Amortyzacja danego projektu rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w miesiącu następującym po dacie, w której gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest podpisany protokół zakończenia produkcji gry) oraz została udostępniona do sprzedaży. Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmują się w ciężar jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów.

Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa wartości niematerialnych wynosi 0 zł. Okres oraz metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów lub oczekiwany wzorzec czerpania z niego przyszłych korzyści ekonomicznych różnią się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres lub metodę amortyzacji. Tego typu modyfikacje ujmują się jako zmianę wartości szacunkowych (szacunków księgowych) zgodnie z MSR 8 i odnosi prospektywnie na wyniki bieżącego oraz przyszłych okresów.

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2026 – 31.03.2026 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	4 853	1 837	15 602	-	22 292
zwiększenia	-	471	-	-	471
nabycie	-	471	-	-	471
przyjęcie zakończonych prac rozwojowych	-	-	-	-	-
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Wartość brutto na koniec okresu	4 853	2 308	15602	-	22 763
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 872	-	-	-	3 872
zwiększenia	252	-	-	-	252
amortyzacja okresu bieżącego	252	-	-	-	252
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	4 124	-	-	-	4 124
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	320	-	-	-	320
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	320	-	-	-	320
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	409	2 308	15 602	-	18 319

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2025 – 31.03.2025

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	3 836	1 462	15 602	-	20 900
zwiększenia	-	347	-	-	347
nabycie	-	347	-	-	347
przyjęcie zakończonych prac rozwojowych	-	-	-	-	-
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Wartość brutto na koniec okresu	3 836	1 809	15 602	-	21 247
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 351	-	-	-	3 351
zwiększenia	50	-	-	-	50
amortyzacja okresu bieżącego	50	-	-	-	50
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	3 401	-	-	-	3 401
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	287	-	-	-	287
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	287	-	-	-	287
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	148	1 809	15 602	-	17 559

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2025 - 31 grudnia 2025 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	3 836	1 412	15 602	-	20 850
zwiększenia	1 018	1 442	-	-	2 460
nabycie	-	1 442	-	-	1 442
przyjęcie zakończonych prac rozwojowych	1 018	-	-	-	1 018
zmniejszenia	-	1 018	-	-	1 018
Wartość brutto na koniec okresu	4 854	1 836	15 602	-	22 292
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 351	-	-	-	3 351
zwiększenia	521	-	-	-	521
amortyzacja okresu bieżącego	521	-	-	-	521
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	3 872	-	-	-	3 872
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	320	-	-	-	320
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	320	-	-	-	320
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	662	1 836	15 602	-	18 100

Na saldo Zakończonych Prac Rozwojowych na dzień 31 marca 2026 roku składały się:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa netto	Metoda amortyzacji	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator RR	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Cave Crave VR	180	Liniowa	12
Zakończone Prace Rozwojowe	BESIEGE	165	Liniowa	3
Zakończone Prace Rozwojowe	Cave Crave PCVR	64	Liniowa	21
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator VR: DLC pack	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator PSVR	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator VR Greenview Street	0	Liniowa	0
Suma wartości bilansowych zakończonych prac rozwojowych		409		

Na saldo Prac Rozwojowych w Toku na dzień 31 marca 2026 roku składały się:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda amortyzacji	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Prace Rozwojowe w Toku	Thief Simulator Heist Crew	1 111	Projekt w toku	premiera 3 kwartał 2026
Prace Rozwojowe w Toku	Cave Crave Multipack	646	Projekt w toku	premiera kwiecień 2026
Prace Rozwojowe w Toku	Punch Lunch	551	Projekt w toku	
Suma wartości bilansowych prac rozwojowych w toku		2 308		

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Koszty działalności operacyjnej

Koszty rodzajowe	od 01.01.2026 do 31.03.2026	od 01.01.2025 do 31.03.2025
Amortyzacja	252	50
Zużycie materiałów i energii	1	1
Usługi obce	1 186	468
Podatki i opłaty	2	2
Wynagrodzenia i ubezpieczenia społeczne	467	423
Pozostałe koszty rodzajowe	3	-
Koszty działalności operacyjnej razem	1 911	944

Koszty rodzajowe alokowane na prace rozwojowe w toku	od 01.01.2026 do 31.03.2026	od 01.01.2025 do 31.03.2025
Amortyzacja	-	-
Zużycie materiałów i energii	-	-
Usługi obce	(153)	(153)
Podatki i opłaty	-	-
Wynagrodzenia i ubezpieczenia społeczne	(318)	(244)
Pozostałe koszty rodzajowe	-	-
Koszty alokowane na prace rozwojowe w toku razem	(471)	(397)

Koszty działalności operacyjnej pomniejszone o koszty alokowane na prace rozwojowe w toku	1 440	547
--	--------------	------------

V. Pozostałe informacje dodatkowe

1. 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.

2. 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 2026.

3. 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. 24 kwietnia 2026 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	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	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100%

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

Liczba akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 24 kwietnia 2026 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 613 133	1,99%	1 613 133	1,99%
Wiktor Dymecki	1 579 000	1,94%	1 579 000	1,94%
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%
RAZEM:	3 196 022	3,93%	3 196 022	3,93%

Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 613 133	1,99%	1 613 133	1,99%
Wiktor Dymecki	1 579 000	1,94%	1 579 000	1,94%
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%
RAZEM:	3 196 022	3,93%	3 196 022	3,93%

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

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane są na warunkach rynkowych.

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

W I kwartale 2026 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

7. 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 kwartale 2026 roku Jednostka nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

8. 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 kwartale 2026 r. nie było takich informacji.

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

Dalszy rozwój uniwersum „Cave Crave VR” oraz monetyzacja trybu sieciowego

Istotnym czynnikiem wpływającym na przyszłe wyniki będzie dalsza komercjalizacja flagowego tytułu Spółki – „Cave Crave VR”. Kluczowym motorem napędowym w tym obszarze pozostaje rozwój nowo wdrożonego komponentu wieloosobowego (multiplayer). Spółka zamierza koncentrować się na utrzymaniu zaangażowania społeczności poprzez regularne wsparcie techniczne, optymalizację rozgrywki sieciowej oraz potencjalne wprowadzanie kolejnych pakietów zawartości dodatkowej (DLC). Poziom przychodów w tym segmencie będzie bezpośrednią pochodną efektywności przyjętego modelu monetyzacji i zdolności do retencji graczy.

Zwiększanie widoczności i ekspansja gry „Thief Simulator: Greenview Street” w ekosystemie Meta Horizon+

Emitent oczekuje, że istotny wpływ na generowane przepływy operacyjne będzie miała stała obecność oraz aktywne budowanie pozycji gry Thief Simulator: Greenview Street na platformie Meta Horizon+. Sukcesywne docieranie do nowych grup użytkowników w ramach subskrypcyjnych i promocyjnych mechanizmów tego ekosystemu stanowi dla Spółki stabilne źródło przychodów z dystrybucji cyfrowej oraz wzmacnia globalną rozpoznawalność marki.

Nadchodzące premiery nowych projektów: „Punch Lunch” oraz „Thief Simulator Heist Crew”

W perspektywie nadchodzących miesięcy kluczowym elementem strategii wzrostu Spółki będzie realizacja planu wydawniczego, w tym przede wszystkim rynkowe premiery dwóch wyczekiwanych tytułów: „Punch Lunch” oraz „Thief Simulator Heist Crew”. Wyniki sprzedażowe osiągnięte przez te produkcje w okresie debiutu oraz w fazie tzw. long-tail (długiego ogona sprzedaży) będą miały bezpośredni, determinujący wpływ na bilans przychodów operacyjnych oraz zysk netto Emitenta w kolejnych raportowanych okresach.

Czynniki rynkowe i makroekonomiczne

Obok czynników wewnętrznych (operacyjnych), na wyniki finansowe Spółki niezmiennie oddziaływać będą czynniki zewnętrzne. Zalicza się do nich przede wszystkim kształtowanie się kursów walut obcych (w szczególności relacji PLN do USD i EUR, w których Spółka realizuje przeważającą część sprzedaży cyfrowej), globalne trendy w segmencie wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz stopień nasycenia rynku i konkurencji na głównych platformach dystrybucyjnych.

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

W okresie objętym niniejszym raportem śródrocznym, działania Emitenta koncentrowały się na realizacji kluczowych projektów deweloperskich, optymalizacji bieżących strumieni przychodów z posiadanego portfolio oraz rozbudowie flagowych tytułów. Do najistotniejszych dokonań i zdarzeń w tym zakresie należą:

Intensyfikacja prac produkcyjnych nad nowymi tytułami: „Punch Lunch” oraz „Thief Simulator Heist Crew”

W raportowanym okresie Spółka terminowo i zgodnie z harmonogramem realizowała prace nad dwoma strategicznymi projektami: „Punch Lunch” oraz „Thief Simulator Heist Crew”. Zespół deweloperski skoncentrował się na implementacji kluczowych mechanik rozgrywki, optymalizacji kodu oraz przygotowaniu materiałów marketingowych niezbędnych do rozpoczęcia kolejnych faz kampanii promocyjnych. Postępy w pracach nad oboma tytułami przybliżają Emitenta do realizacji planu wydawniczego i komercjalizacji gier na rynkach globalnych.

Przedłużenie obecności gry „Thief Simulator” w programie Meta Horizon+ (MH+)

Kluczowym osiągnięciem komercyjnym w obszarze stabilizacji bieżących przychodów operacyjnych było pomyślne sfinalizowanie rozmów i formalne przedłużenie obecności gry „Thief Simulator” w prestiżowym programie abonamentowym Meta Horizon+ aż do końca lipca 2026 roku. Decyzja ta stanowi potwierdzenie wysokiej jakości produktu oraz jego niesłabnącej popularności w ekosystemie wirtualnej rzeczywistości (VR). Zapewnia ona również Emitentowi przewidywalne, cykliczne wpływy finansowe w nadchodzących miesiącach oraz pozwala na dalsze budowanie bazy lojalnych użytkowników.

Opracowanie i wdrożenie mapy drogowej (roadmapy) rozwoju gry „Cave Crave VR”

W odpowiedzi na potrzeby rynku oraz w celu maksymalizacji cyklu życia produktu, Emitent sfinalizował prace nad kompleksową strategią rozwoju swojego flagowego tytułu – „Cave Crave VR”. Stworzona mapa drogowa (roadmapa) zakłada systematyczne wzbogacanie gry o nowe, kluczowe komponenty, w tym przede wszystkim:

- wdrożenie wyczekiwanego przez społeczność trybu wieloosobowego (multiplayer),
- projektowanie i sukcesywne dodawanie nowych, unikalnych map i lokacji,
- wprowadzanie innowacyjnych funkcjonalności i ulepszeń w mechanice rozgrywki VR,
- produkcję oraz wydawanie dedykowanych, płatnych pakietów zawartości dodatkowej (DLC).

Rozpoczęcie realizacji założeń roadmapy stanowi kamień milowy w procesie długoterminowej monetyzacji projektu i budowania trwałego zaangażowania graczy wokół tego uniwersum.

W okresie objętym raportem Emitent nie odnotował istotnych niepowodzeń, które mogłyby negatywnie wpłynąć na jego bieżącą sytuację płynnościową, majątkową lub realizację długoterminowych celów strategicznych.

11. 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.

Grupa Kapitałowa 3R GAMES S.A.

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

.....
Piotr Surmacz

Prezes Zarządu

.....
Wiktor Dymecki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 27 maja 2026 r.