

RAPORT PÓŁROCZNY

3R GAMES S.A.

Zawierający skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki 3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej

Warszawa, dnia 30 września 2024 roku

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe	4
II.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2024 roku	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	10
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki	10
1.4.	Wartość firmy	10
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	11
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	11
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	11
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	12
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	12
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	13
3.	Segmenty operacyjne	13
4.	Informacje geograficzne	13
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	13
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	13
7.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	14
8.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	14
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	14
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje 14	
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	14
12.	Instrumenty finansowe	15
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	15
12.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia 15	
13.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	16
14.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	16
15.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	16
16.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	16
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	16
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	16

19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	16
20. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	16
21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	16
22. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	16
23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki	16
IV. Wybrane dane objaśniające	17
1. Zapasy	17
2. Wycena Programu Motywacyjnego	17
V. Sprawozdanie z działalności 3R Games S.A.	19
1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	19
2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzaćskonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji	22
3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	22
4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmianw strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego	22
5. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitentana dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	23
6. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe	24
7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.	24
8. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca	24
9. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	24
10. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	24
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	25
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	25
13. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i zagrożeń Jednostki	25
14. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Emitenta i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	26
15. Oświadczenie Zarządu	27

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	II kwartał		II kwartał	
	od 01.01.2024		od 01.01.2023	
	do 30.06.2024		do 30.06.2023	
	PLN`000		PLN`000	
			II kwartał	
			od 01.01.2024	
			do 30.06.2024	
			EUR`000	
			II kwartał	
			od 01.01.2023	
			do 30.06.2023	
			EUR`000	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 581	1 928	367	418
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	318	(82)	74	(18)
EBITDA*	318	(82)	74	(18)
Zysk (strata) brutto	330	(76)	77	(16)
Zysk (strata) netto	330	(76)	77	(16)
Zysk (strata) netto znormalizowany**	497	1 287	115	279
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	276	751	64	163
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	240	(756)	56	(164)
Przepływy pieniężne netto – razem	516	(5)	120	(1)
Liczba akcji	78 037 880	73 637 880	78 037 880	73 637 880
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,00	0,00	0,00	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	0,24	0,23	0,06	0,05
	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024 PLN`000	31 grudnia 2023 PLN`000	30 czerwca 2024 EUR`000	30 grudnia 2023 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	19 107	18 350	4 430	4 220
Aktywa trwałe	15 602	15 602	3 617	3 588
Aktywa obrotowe	3 505	2 748	813	632
Kapitał własny	18 697	17 960	4 335	4 131
Zobowiązania krótkoterminowe	410	390	95	90

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2024 i 2023 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

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

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 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	6 miesięcy 01.01.2024	6 miesięcy 01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023
	PLN'000	PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	1 585	1 928
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 581	1 928
Pozostałe przychody	4	1
Koszty działalności operacyjnej	1 267	2 010
Zmiana stanu produktów	(260)	(768)
Amortyzacja	-	-
Zużycie materiałów i energii	9	9
Usługi obce	671	805
Podatki i opłaty	8	7
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	640	584
Wycena programu motywacyjnego	167	1 363
Pozostałe koszty rodzajowe	7	6
Pozostałe koszty operacyjne	25	4
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	318	(82)
Przychody finansowe	13	11
Koszty finansowe	1	5
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	330	(76)
Podatek dochodowy	-	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	330	(76)
<i>Działalność zaniechana</i>	-	-
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	330	(76)
Inne całkowite dochody	-	-
Całkowite dochody ogółem przypadające na:	330	(76)
Działalność kontynuowana	330	(76)
Działalność zaniechana	-	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej i zaniechanej	0,00	0,00
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej	0,00	0,00

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 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
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	15 602	15 602	15 602
Wartości niematerialne	-	-	-
Wartość firmy	15 602	15 602	15 602
Rzeczowe aktywa trwałe	-	-	-
Należności długoterminowe	-	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-	-
Aktywa obrotowe	3 505	2 748	1 772
Zapasy	1 681	1 421	768
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów stowarzyszonych	-	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	-	380	211
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	354	1	-
Należności pozostałe	-	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 462	946	789
Aktywa finansowe	-	-	-
Pozostałe aktywa	8	-	5
Aktywa razem	19 107	18 350	17 374
PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	18 697	17 960	17 075
Kapitał podstawowy	7 804	7 564	7 564
Kapitał zapasowy	4 540	3 927	3 927
Kapitał rezerwowy	6 023	5 856	5 659
Zyski zatrzymane	330	613	-
- w tym zysk (strata) netto	330	613	(76)
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	-	-	-
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	410	390	299
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	164	101	106
Zobowiązania pozostałe	194	237	92
Zobowiązania finansowe	-	-	32
Bierne rozliczenia międzyokresowe	52	52	69
Pasywa razem	19 107	18 350	17 374

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 czerwca 2024

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

1 stycznia – 31 grudnia 2023

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	7 564	3 125	4 296	803	15 788
Całkowite dochody:	-	-	-	613	613
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	613	613
Transakcje z właścicielami:	-	803	1560	-803	1 560
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	1560	-	1 560
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	803	-	-803	(1)
Stan na 31 grudnia 2023 roku	7 564	3 927	5 856	613	17 960

1 stycznia – 30 czerwca 2023

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	7 564	3 125	4 296	803	15 788
Całkowite dochody:	-	-	-	(76)	(76)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(76)	(76)
Transakcje z właścicielami:	-	803	1 363	-803	1 363
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	1 363	-	1 363
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	803	-	-803	-
Stan na 30 czerwca 2023 roku	7 564	3 927	5 659	(76)	17 075

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 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	6 miesięcy	6 miesięcy
	01.01.2024	01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	330	(76)
Korekty	143	1 385
Amortyzacja	-	-
Odsetki i udziały w zyskach	-	3
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	(9)	(5)
Zmiana stanu rezerw	(15)	24
Korekta z tytułu wyceny programu motywacyjnego	167	363
Pozostałe korekty	-	-
Zmiana w kapitale obrotowym	(197)	(559)
Zmiana stanu zapasów	(260)	(768)
Zmiana stanu należności	27	278
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	36	(70)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	276	751
Podatek dochodowy zapłacony	-	-
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	276	751
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ	-	-
Wpływy	-	-
Wydatki	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ	-	-
Wpływy	240	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	240	-
Kredyty i pożyczki	-	-
Wydatki	-	756
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-
Odsetki	-	161
Splata kredytów i pożyczek	-	595
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	240	(756)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	516	(5)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	516	(5)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	946	794
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	1 462	789
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2024 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 przejściu 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 przejściu spółki 3R Studio Mobile Sp. z o.o., podstawowym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

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

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Na dzień 30 czerwca 2024 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

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

▪ Rada Nadzorcza:

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

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

▪ Zarząd:

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

▪ Rada Nadzorcza:

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2024 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	38 890 401	49,84%	38 890 401	49,84%
Jan Kozioł	5 320 000	6,82%	5 320 000	6,82%
Pozostali	33 827 479	43,35%	33 827 479	43,35%
RAZEM:	78 037 880	100,00%	78 037 880	100,00%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	38 890 401	49,08%	38 890 401	49,08%
Jan Kozioł	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	35 027 479	44,21%	35 027 479	44,21%
RAZEM:	79 237 880	100,00%	79 237 880	100,00%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy wynosi 7 803 778 złotych i dzieli się na 78 037 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Wartość kapitału zakładowego dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 7 923 778 złotych i dzieli się na 79 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 czerwca 2024 roku, 3R Games S.A. nie posiadała jednostek zależnych. Spółka była na dzień 31 grudnia 2023 roku jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A., która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia Spółkę metodą praw własności. W dniu 18 i 19 kwietnia 2024 roku w wyniku transakcji zawartych na rynku regulowanym PlayWay S.A. dokonał zbycia posiadanych akcji Emitenta, w wyniku czego Emitent nie jest już jednostką stowarzyszoną z PlayWay S.A., a także od dnia 18 kwietnia 2024 roku nie klasyfikuje PlayWay S.A. jako jednostki powiązanej z Emitentem.

1.3. Podstawowa działalność Jednostki

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

1.4. 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.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 przejścia aktywów i zobowiązań 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Wartość ujętej wartości firmy wyniosła 15.602 tys. zł. Wartość firmy została przypisana do ośrodka wypracowującego środki pieniężne obejmującego produkcję i dystrybucję gier, czyli podstawowej działalności prowadzonej przez Spółkę.

Na dzień bilansowy 30 czerwca 2024 roku Zarząd przeprowadził okresową weryfikację przyjętych założeń, które były podstawą testu przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2023 roku. Na podstawie przeprowadzonych prac nie stwierdzono istnienia przesłanek utraty wartości. Kluczowe znaczenie w przeprowadzonej analizie miały udostępnione Spółce raporty sprzedażowe gry Thief Simulator VR: Greenview Street wraz z dodatkami oraz pierwsze wyniki sprzedaży Thief Simulator VR: Greenview Street VR na platformie PS VR 2.

W ocenie Zarządu dotychczasowe wyniki sprzedażowe potwierdzają przyjęte założenia. Zarząd planuje przeprowadzenie pełnego testu na dzień 31 grudnia 2024.

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.

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

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

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

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

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

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

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 30 września 2024 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2024 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

oraz wynik finansowy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie.

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 r. Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2023, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2024 roku:

- Zmiany do MSSF 16 „Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie
- Zmiany do MSR 7 „Rachunek przepływów pieniężnych” oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe. Ujawnienia: ustalenia dotyczące finansowania dostawców”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”
 - o Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe;
 - o Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe – odroczenie daty wejścia w życie;
 - o Zobowiązania długoterminowe z zobowiązaniami;zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

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

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

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

- Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,,
- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- MSSF 19 „Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie.

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

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

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2024 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz 30 czerwca 2023 roku.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier VR
- pozostała sprzedaż

Przychody netto ze sprzedaży produktów (segmenty operacyjne)	01.01.2024- 30.06.2024	01.01.2023- 30.06.2023
Produkcja i sprzedaż gier VR	1 579	1 928
Pozostała sprzedaż	2	
RAZEM:	1581	1 928

4. Informacje geograficzne

Emitent w sprawozdaniu finansowym nie rozdziela przychodów w podziale na obszary geograficzne ze względu na jednorodność prowadzonej działalności.

Przychody netto ze sprzedaży produktów (struktura terytorialna)	01.01.2024- 30.06.2024	01.01.2023- 30.06.2023
Kraj	1 581	1 928
RAZEM:	1 581	1 928

Spółka klasyfikuje przychody ze sprzedaży jako sprzedaż krajową z uwagi na fakt, że całość rozliczeń związanych z dystrybucją Thief Simulator VR: Greenview Street oraz dodatków jest rozliczana przez PlayWay S.A. i to PlayWay S.A. jest formalnie stroną transakcji ze Spółką. Niemniej należy wskazać, że dystrybucja Thief Simulator VR: Greenview Street wraz z dodatkami odbywa się cyfrowo poprzez platformy dystrybucyjne (META Store i Sony) i gra jest nabywana przez konsumentów globalnie.

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

Produkty i usługi	01.01.2024 – 30.06.2024	Udział	01.01.2023 – 30.06.2023	Udział	Zmiana % r/r
Sprzedaż gier VR	1 579	100%	1 928	100%	-19%
Inne / pozostałe	2	0%	0	0%	-
RAZEM:	1 581	100%	1928	100%	-19%

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

Sezonowość w działalności nie występuje.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I półroczu 2024 roku, zgodnie z postanowieniami MSSF 2, ujęta została wycena kosztów programu motywacyjnego przypadająca na okres sprawozdawczy objęty niniejszym sprawozdaniem. Wartość ujętej wyceny wyniosła 167 tys. zł i w całości obciążała wynik finansowy I półrocza 2024 roku. Zarząd Emitenta wskazuje, że ujęta wycena ma charakter niegotówkowy. Zysk netto oczyszczony z wpływu niegotówkowej wyceny programu motywacyjnego wyniósł 497 tys. zł w porównaniu do zysku w wysokości 1.287 tys. zł w okresie porównawczym. Ponadto należy wskazać, że za okres I półrocza 2024 roku Emitent wypracował 276 tys. zł dodatnich przepływów operacyjnych.

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

W I półroczu 2024 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

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

W dniu 12 lutego 2024 roku nastąpiło przyznanie 2.400.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M. Emisja akcji serii M miała miejsce w związku z realizacją Programu Motywacyjnego i nastąpiła w ramach warunkowego podwyższenia kapitału podstawowego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 marca 2023 r. Objęcie akcji zostało opłacone 09 lutego 2024 roku, a wpis podwyższenia w KRS dokonał się 04 kwietnia 2024 roku.

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

W okresie I półrocza 2024 r. nie dokonano wypłaty dywidendy.

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

Zawarcie umowy licencyjnej

W dniu 13.08.2024 r. została zawarta umowa pomiędzy Spółką a SPIDERLING STUDIOS LIMITED z siedzibą Shoreham-by-Sea, Anglia. Na mocy Umowy Emitent nabył wyłączną licencję na grę komputerową pt. „BESIEGE” i wyprodukuje wersję tej gry na platformę wirtualnej rzeczywistości (VR) Meta Quest. Na mocy Umowy Emitent zostanie również wydawcą gry na ww. platformie, a całość przychodów osiągnięta ze sprzedaży gry na platformie Meta Quest będzie dzielona pomiędzy Spółkę, a SPIDERLING STUDIOS LIMITED. Gra „BESIEGE” na platformie Steam sprzedała się w nakładzie ponad 3,7 mln szt. generując ponad 21 mln USD przychodu oraz ponad 40 000 recenzji oceniających jakość gry na poziomie 95%.

Niedojście do skutku emisji akcji serii N

W nawiązaniu do raportu bieżącego nr 28/2024 spółki 3R Games S.A. („Spółka”) z dnia 24 czerwca 2024 r., w którym Spółka informowała o podjęciu przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwały nr 16 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii N z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy („Uchwała”), Zarząd Spółki informuje o braku zawarcia umowy objęcia akcji serii N w przewidzianym w Uchwale terminie do dnia 31 lipca 2024 r., wobec czego emisja akcji serii N nie doszła do skutku. Tym samym nie zostanie dokonane podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii N.

Jednocześnie, w nawiązaniu do raportu bieżącego Spółki nr 16/2024 z dnia 22 kwietnia 2024 r. dotyczącego przyjęcia planu wydawniczego 2024/2025, Zarząd Spółki zaznacza, iż Spółka posiada środki wystarczające do pełnego finansowania bieżącej działalności operacyjnej i realizacji założonego planu wydawniczego.

Realizacja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach II transzy programu motywacyjnego

W dniu 9 sierpnia 2024 r. Spółka otrzymała od osób uprawnionych z warrantów subskrypcyjnych serii D2 następujące oświadczenia o objęciu akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każdy, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. („Akcje”):

- od Prezesa Zarządu – pana Piotra Surmacza – oświadczenie o objęciu 600.000 Akcji po cenie emisyjnej 0,10 zł za każdą Akcję tj. za łączną cenę 60.000 zł;
- od Członka Zarządu – pana Wiktora Dymckiego – oświadczenie o objęciu 300.000 Akcji po cenie emisyjnej 0,10 zł za każdą

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Akcję tj. za łączną cenę 30.000 zł;

- od współpracownika Spółki - oświadczenie o objęciu 300.000 Akcji po cenie emisyjnej 0,10 zł za każdą Akcję tj. za łączną cenę 30.000 zł.

W ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 marca 2023 r., w dniu 28 sierpnia 2024 r. doszło do przyznania 1.200.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, uprawniających łącznie do 1.200.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki („Akcje”). Do przyznania doszło w związku z zapisaniem Akcji na rachunkach papierów wartościowych uprawnionych osób.

Zarząd spółki 3R Games S.A. („Emitent” lub „Spółka”) informuje, że zgodnie z uchwałą nr 1197/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („Giełda” lub „GPW”) z dnia 18 września 2024 r. w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki, Giełda stwierdziła, że do obrotu giełdowego na rynku podstawowym dopuszczonych jest 1.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, oznaczonych przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) kodem „PLGRNKT00084”. Jednocześnie Zarząd Giełdy postanowił wprowadzić z dniem 25 września 2024 r. do obrotu giełdowego na rynku podstawowym ww. akcje Spółki pod warunkiem dokonania przez KDPW w dniu 25 września 2024 r. asymilacji tych akcji z akcjami Spółki będącymi w obrocie giełdowym, oznaczonymi kodem „PLGRNKT00019”.

Zarząd spółki 3R Games S.A. („Emitent” lub „Spółka”) informuje o wydaniu w dniu 20 września 2024 r. przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) oświadczenia nr 935/2024, zgodnie z którym KDPW postanowiło dokonać w dniu 25 września 2024 r. asymilacji 1.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, oznaczonych przez KDPW kodem „PLGRNKT00084” z pozostałymi akcjami Spółki będącymi w obrocie giełdowym, oznaczonymi kodem „PLGRNKT00019”. Tym samym spełnił się warunek, o którym mowa w uchwale nr 1197/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki.

12. Instrumenty finansowe

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

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

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 30 czerwca 2024 roku i 31 grudnia 2023 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 30 czerwca 2024 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

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

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

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

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

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

W I półroczu 2024 roku Jednostka nie tworzyła rezerw.

16. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2024 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

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

21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

W okresie od dnia 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku, Spółka zawierała transakcje handlowe z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

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

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

Wskazane powyżej transakcje dotyczą okresu od 01.01.2024 do 19.04.2024. Po tym dniu, z uwagi na sprzedaż przez PlayWay S.A. całości posiadanych akcji w kapitale zakładowy 3R Games S.A., Emitent nie klasyfikuje PlayWay S.A. jako jednostki powiązanej.

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

Spółka nie posiada zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych.

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

Nie wystąpiły.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023
Półprodukty i produkcja w toku	614	305
Produkty gotowe	1 067	1 116
RAZEM:	1 681	1 421

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

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

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

W I półroczu 2024 r. Jednostka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów. Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

Na saldo zapasów na dzień 30 czerwca 2024 roku składały się dwa otwarte projekty:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda rozliczania	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Półprodukty i produkcja w toku	Thief Multi	605	Projekt w toku	planowana premiera 2 kwartał 2025
Półprodukty i produkcja w toku	TAURUS	9	Projekt w toku	premiera nie została zaplanowana
Produkty gotowe	Thief Simulator PSVR	266	Liniowa	10
Produkty gotowe	Thief Simulator VR: Richie R. Street	503	Liniowa	14
Produkty gotowe	Thief Simulator VR: DLC pack	298	Liniowa	18

2. Wycena Programu Motywacyjnego

Zgodnie z zapisami MSSF 2 Emitent dokonał wyceny wartości godziwej przyznanych opcji z uwzględnieniem stopnia prawdopodobieństwa ich objęcia i odniósł w koszty wartość przypadającą na okres sprawozdawczy objęty niniejszym sprawozdaniem.

Wyszczególnienie	Ilość opcji do przyznania	Ilość opcji możliwych do przyznania po weryfikacji kryteriów spełnienia	Wartość godziwa 1 opcji	Wartość godziwa transzy [tys. zł]	Wartość godziwa transzy ujęta jako koszt według stanu na dzień 30.06.2024 [tys. zł]
Transza III					
Warunek lojalnościowy	500 000	500 000	0,167 zł	83	42
Warunek I	750 000	750 000	0,167 zł	125	63
Warunek II	750 000	750 000	0,167 zł	125	63
Warunek III	1 000 000	0	0,167 zł	0	0
Wartość wyceny kosztu programu motywacyjnego ujętego na dzień 30.06.2024 [tys. zł]					167

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

Ryzyko walutowe

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

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

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

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

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

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

Ryzyko zmienności stóp procentowych i inflacji

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

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

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

- 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 konsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji**

Emitent nie posiada jednostek zależnych i nie tworzy Grupy Kapitałowej.

- 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 2024.

- 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. 25 kwietnia 2024 r.:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	38 890 401	49,84%	38 890 401	49,84%
Jan Koziół	5 320 000	6,82%	5 320 000	6,82%
Pozostali	33 827 479	43,34%	33 827 479	43,34%
RAZEM:	78 037 880	100%	78 037 880	100%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	38 890 401	49,08%	38 890 401	49,08%
Jan Koziół	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	35 027 479	44,21%	35 027 479	44,21%
RAZEM:	79 237 880	100,00%	79 237 880	100,00%

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 12 lutego 2024 roku nastąpiło przyznanie 2.400.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M. Emisja akcji serii M miała miejsce w związku z realizacją Programu Motywacyjnego i nastąpiła w ramach warunkowego podwyższenia kapitału podstawowego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 marca 2023 r. Objęcie akcji zostało opłacone 09 lutego 2024 roku, a wpis podwyższenia w KRS dokonał się 04 kwietnia 2024 roku.

W dniu 16 lutego 2024 roku (ESPI 6/2024) Emitent otrzymał od akcjonariusza PlayWay S.A. informację, że w wyniku:

- podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w dniu 12 lutego 2024, o 2.400.000 akcji serii M udział PlayWay S.A. uległ zmniejszeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 30,05% do 29,13%,
- w wyniku zbycia w dniu 14 lutego 2024, 698.972 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej udział PlayWay S.A. uległ zmniejszeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 27,65% do 26,76%.

W dniu 28 lutego 2024 roku (ESPI 10/2024) Emitent otrzymał od akcjonariusza PlayWay S.A. informację, że w wyniku zbycia w dniu 26 lutego 2024, 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej udział PlayWay S.A. uległ zmniejszeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 25,48% do 24,19%

W dniu 16 kwietnia 2024 roku (ESPI 14/2024) Emitent otrzymał od akcjonariusza PlayWay S.A. informację, że w wyniku zbycia w dniu 11 kwietnia 2024, 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej udział PlayWay S.A. uległ zmniejszeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 22,21% do 20,93%

W dniu 19 kwietnia 2024 roku (ESPI 15/2024) Emitent otrzymał od akcjonariusza Dawida Urbana informację, że w wyniku nabycia w dniu 18 kwietnia 2024, 14.400.000 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej udział Dawida Urbana uległ zwiększeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 31,38% do 49,84%

W dniu 22 kwietnia 2024 roku (ESPI 18/2024) Emitent otrzymał od akcjonariusza PlayWay S.A. informację, że w wyniku zbycia w dniu 18 kwietnia 2024, 14.400.000 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej udział PlayWay S.A. uległ zmniejszeniu w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta z 20,93% do 2,48%. Ponadto w dniu 19 kwietnia PlayWay S.A. dokonał zbycia 1 935 089 akcji zwykłych na okaziciela 3R Games S.A. poza systemem notowań ciągłych, w ramach transakcji pakietowej przez co uległ zmniejszeniu udział kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu z 2,48% do 0,0%.

W dniu 09 sierpnia 2024 roku nastąpiło objęcie 1.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M. Emisja akcji serii M miała miejsce w związku z realizacją Programu Motywacyjnego i nastąpiła w ramach warunkowego podwyższenia kapitału podstawowego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 marca 2023 r. Objęcie akcji zostało opłacone 09 sierpnia 2024 roku, a przyznanie akcji nastąpiło w dniu 28 sierpnia 2024 roku.

5. 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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 25 kwietnia 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 200 000	1,54%	1 200 000	1,54%
Wiktor Dymecki	1 163 500	1,49%	1 163 500	1,49%
RAZEM:	2 363 500	3,03%	2 363 500	3,03%

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

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Liczba akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania oraz na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 25 kwietnia 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kamil Gaworecki	15 554	0,02%	15 554	0,02%

W dniu 08 lutego 2024 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Prezes Zarządu Piotr Surmacz dokonał objęcia 1.200.000 akcji Emitenta. (ESPI 4/2024).

W dniu 08 lutego 2024 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Członek Zarządu Wiktor Dymecki dokonał objęcia 600.000 akcji Emitenta. (ESPI 4/2024).

W dniu 21 lutego 2024 roku Członek Rady Nadzorczej Kamil Gaworecki dokonał nabycia 7.777 akcji Emitenta poprzez transakcje na rynku GPW. (ESPI 8/2024).

W dniu 27 lutego 2024 roku Członek Rady Nadzorczej Kamil Gaworecki dokonał nabycia 7.777 akcji Emitenta poprzez transakcje na rynku GPW. (ESPI 11/2024).

W dniu 09 sierpnia 2024 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Prezes Zarządu Piotr Surmacz dokonał objęcia 600.000 akcji Emitenta. (ESPI 32/2024).

W dniu 09 sierpnia 2024 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Członek Zarządu Wiktor Dymecki dokonał objęcia 300.000 akcji Emitenta. (ESPI 32/2024).

W dniu 30 sierpnia 2024 roku Członek Zarządu Wiktor Dymecki dokonał zbycia 330.000 akcji Emitenta poprzez transakcje poza rynkiem GPW. (ESPI 36/2024).

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

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

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

W I półroczu 2024 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

W I półroczu 2024 roku Jednostka nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

W I półroczu 2024 r. nie było takich informacji.

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

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

Z zewnętrznych czynników trzeba wymienić sprzyjający trend przechodzenia klientów z kanałów dystrybucji fizycznej do dystrybucji online – dzięki czemu Spółka może w dużej mierze bezpośrednio sprzedawać swoje produkty na świecie wykorzystując takie platformy jak Meta Store oraz postępujący trend digitalizacji rozrywki. Cały czas dynamicznie rośnie sprzedaż gogli VR, co przekłada się na rosnącą liczbę konsumentów (graczy). Spółka sprzedaje swoje produkty globalnie (z największym udziałem Stanów Zjednoczonych), przez co nie jest narażona na trendy lokalne, niemniej rosnąca presja inflacyjna może prowadzić do zmniejszenia się budżetu rozporządzalnego przeznaczanego na rozrywkę, w tym na zakup gier. Spółka całość swoich przychodów realizuje w USD, co oznacza, że jest narażona na ryzyko kursowe z tym związane.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Z wewnętrznych czynników jako najważniejsze należy wskazać realizację przyjętego przez Spółkę kalendarza wydawniczego. Spółka zawarła istotną umowę licencyjną obejmującą grę Besiege, która jest ogromnym sukcesem w wydaniu na PC. Dodatkowo Emitent intensyfikuje prace nad grą Thief Simulator w wersji Multiplayer, co pozwoli wykorzystać istniejącą bazę graczy uniwersum VR dla Thief Simulator wydanego przez Spółkę, jak i zdobyć nowo grono graczy również dla wersji single player.

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

W okresie objętym niniejszym raportem miała miejsce premiera gry Thief Simulator VR: Greenview Street” na platformę Sony PlayStation VR2 (09 maja 2024) roku, a w dniu 23 sierpnia 2024 publikacja wszystkich wydanych przez Emitenta dodatków do podstawowej wersji gry.

Emitent kontynuował prace nad produkcją gier objętych założonym kalendarzem wydawniczym gier, a także udało mu się pozyskać nową dużą franczyzę w postaci praw do wydania na VR gry Besiege.

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

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym został rozpoznany zgodnie z MSSF 2 koszt programu motywacyjnego ustanowionego w Spółce. Wartość ujętej wyceny wyniosła 167 tys. zł i w całości obciążyla koszty okresu sprawozdawczego. Zysk netto oczyszczony z wypływu nie gotówkowej wyceny kosztów programu motywacyjnego za IH 2024 wynosi 497 tys. zł.

W okresie sprawozdawczym odnotowywany był wzrost cen towarów i usług konsumpcyjnych, które w przypadku zbyt wysokiego tempa wzrostu mogą w negatywny sposób przekładać się na siłę nabywczą konsumentów i ich decyzje zakupowe. Kierownictwo Spółki monitoruje sytuację i dostosowuje odpowiednio politykę cenową. Ryzyko w zakresie ograniczenia siły nabywczej może spowodować także zmianę preferencji zakupowych konsumentów w zakresie wyboru tańszych gier, czego beneficjentem może być Emitent, dlatego nie można jednoznacznie określić wpływu ww. czynników na generowane wyniki finansowe.

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

Aktualna sytuacja finansowa Spółki jest bezpieczna i umożliwia realizację założonych planów wydawniczych. Spółka posiada wystarczające zasoby finansowe na realizację zakładanych planów wydawniczych. Wykonane przez zespół Spółki prace związane z wydawnictwem szeregu dodatków do podstawowej wersji gry Thief Simulator VR: Greenview Street oraz darmowe update-y do gry wydawane od momentu jej premiery pozwoliły zbudować bardzo stabilne uniwersum, które generuje stałe przepływy finansowe dla Spółki. Z uwagi na bardzo dobre przyjęcie wydawnictwa Spółki dotyczącego Thief Simulator VR, w ramach przyjętego planu wydawniczego Spółka planuje przygotowanie i dystrybucję kolejnego tytułu opartego o markę Thief Simulator, tym razem w wersji kooperacyjnej rozgrywki dla graczy. Ponadto Emitent pozyskał kolejną dużą franczyzę obejmującą grę Besiege. Trwają również prace nad autorskimi tytułami Emitenta, co w powinno przynieść w kolejnych okresach kilka premier gier na różne platformy.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Kluczowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Spółki

Wskaźnik	01.01.2024 -30.06.2024	01.01.2023 -30.06.2023
Rentowność EBITDA (EBITDA/ Przychody ze sprzedaży)	20,11%	-4,25%
Wskaźnik rentowności netto (Zysk netto/przychody ze sprzedaży)	20,87%	-3,94%
Wskaźnik rentowności znormalizowanego zysku netto (Zysk netto znormalizowany/przychody ze sprzedaży)	31,44%	66,74%
Rentowność działalności operacyjnej (Zysk z działalności operacyjnej/przychody ze sprzedaży)	20,11%	-4,25%
Stopa zwrotu z kapitałów własnych (ROE) (Zysk netto/ średnia wartość kapitału własnego na początek i na koniec okresu)	1,80%	-0,46%
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego (Zobowiązania finansowe/ kapitał własny)	0,00%	0,00%

Wskaźnik	II kwartały 2024	II kwartały 2023
EBITDA	318	(82)
Przychody ze sprzedaży	1 581	1 928
Zysk netto	330	(76)
Zysk netto znormalizowany	497	1 287
Zysk z działalności operacyjnej	318	(82)
Kapitał własny na początek okresu	17 960	15 788
Kapitał własny na koniec okresu	18 697	17 075
Zobowiązania finansowe	-	-

Ocena uzyskanych efektów

W porównaniu do poprzedniego okresu Spółka odnotowała wzrost wskaźnika rentowności na poziomie zysku netto, jednak znacznemu spadkowi uległ wskaźnik rentowności oczyszczony o wpływ wyceny programu motywacyjnego (znormalizowany). Głównym czynnikiem spadku wskaźników były niższe o 17% przychody zrealizowane w pierwszym półroczu 2024, co spowodowało wygenerowanie niższego znormalizowanego zysku netto. Spółka systematycznie buduje mocne fundamenty finansowe pod dalszy rozwój portfolio produktów i dywersyfikację źródeł pozyskiwania przychodów.

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

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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

15. Oświadczenie Zarządu

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

- Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki do raportu za pierwsze półrocze 2024 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....
Piotr Surmacz

Prezes Zarządu

.....
Wiktor Dymecki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 30 września 2024 r.