SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY

GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A.

ZA III KWARTAŁ 2026 ROKU

Wrocław, 9 listopada 2026r.

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN ORAZ W PRZELICZENIU NA EURO

DANE SKONSOLIDOWANE

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Płatności	288 184 224	256 850 282	67 332 763	60 627 943
Przychody	289 994 242	271 472 492	67 755 664	64 079 427
Koszt własny sprzedaży	49 358 976	45 436 829	11 532 471	10 725 087
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	37 407 058	75 957 931	8 739 967	17 929 407
Zysk (strata) brutto	39 759 093	72 356 101	9 289 508	17 079 217
Zysk (strata) netto	33 364 108	65 231 989	7 795 352	15 397 613
EBITDA	47 743 650	85 524 564	11 155 058	20 187 552
EBITDA skorygowana	49 207 259	79 634 624	11 497 023	18 797 268
RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	49 465 797	83 337 214	11 557 429	19 671 241
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-21 504 135	-18 209 068	-5 024 331	-4 298 140
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-66 087 203	-102 352 101	-15 440 935	-24 159 590

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2026	31.12.2025
BILANS				
Aktywa trwałe	193 243 111	194 253 018	44 248 743	45 958 553
Aktywa obrotowe	138 761 544	178 789 881	31 773 572	42 300 111
Kapitał własny	199 027 924	220 367 790	45 573 348	52 137 079
Zobowiązania długoterminowe	4 831 967	7 090 393	1 106 422	1 677 525
Zobowiązania krótkoterminowe	128 144 764	145 584 716	29 342 545	34 444 060

	2026	2025
Kurs EUR/PLN		
- dla danych bilansowych	4,3672	4,2267
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,2365	4,3022

Do przeliczenia danych bilansowych użyto kursu średniego NBP na dzień bilansowy.

Do przeliczenia pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów oraz rachunku przepływów pieniężnych użyto kursu będącego średnią arytmetyczną kursów NBP obowiązujących na ostatni dzień poszczególnych miesięcy danego okresu.

Wyszczególnienie	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026	RAZEM 1-3Q 2026
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	**14 483 480**	**16 415 779**	**6 507 799**	**37 407 058**
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	3 168 426	3 179 452	3 291 482	9 639 360
Odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	697 232	0	697 232
EBITDA	**17 651 906**	**20 292 463**	**9 799 281**	**47 743 650**
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	995 587	1 355 586	-335 893	2 015 280
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie - consumables	-1 473 145	586 647	475 648	-410 850
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie – durables	1 701 293	-804 499	-1 037 615	-140 821
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A)	0	0	0	0
EBITDA skorygowana	**18 875 641**	**21 430 197**	**8 901 421**	**49 207 259**

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	RAZEM 1-3Q 2025	4Q 2025	RAZEM 2025
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	**30 618 819**	**23 661 566**	**21 677 546**	**75 957 931**	**11 742 357**	**87 700 288**
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	3 173 305	3 113 215	3 280 113	9 566 633	3 226 052	12 792 685
Odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	0	0	0	0	0
EBITDA	**33 792 124**	**26 774 781**	**24 957 659**	**85 524 564**	**14 968 409**	**100 492 973**
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	495 000	1 605 476	1 050 237	3 150 713	-307 479	2 843 234
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie - consumables	-500 670	2 485 739	-1 015 236	969 833	722 306	1 692 139
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie – durables	-3 267 444	-3 820 779	-2 912 650	-10 000 873	3 137 077	-6 863 796
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A)	-9 613	0	0	-9 613	0	-9 613
EBITDA skorygowana	**30 509 397**	**27 045 217**	**22 080 010**	**79 634 624**	**18 520 313**	**98 154 937**

EBITDA to zysk/(strata) netto, przed amortyzacją, odpisami (oraz ich odwróceniem) z tytułu utraty wartości rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych, przychodami i kosztami finansowymi oraz podatkiem dochodowym.

EBITDA skorygowana dodatkowo zawiera korekty związane z nadzwyczajnymi i jednorazowymi wydarzeniami, w tym korektę kosztów przeprowadzenia programu motywacyjnego opartego na akcjach i korektę odraczania przychodu (i kosztu) w czasie.

Spis treści

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN ORAZ W PRZELICZENIU NA EURO 2
INFORMACJE OGÓLNE 7
1. DANE SPÓŁKI 7
2. GRUPA KAPITAŁOWA 7
3. AKCJONARIAT 8
3.1. Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta 8
3.2. Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta 8
3.3. Serie akcji 9
3.4. Opis zmian w akcjonariacie 9
4. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 30.09.2026 ROKU 9
5. FORMAT SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA 10
6. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU 10
ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 12
1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW 12
1.1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW [MSSF 18] 14
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ 15
3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM 16
4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH 17
5. KOMENTARZ DO WYNIKÓW 18
5.1. SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW 18
5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ 22
5.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH 22
ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 24
1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW 24
1.1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW [MSSF 18] 25
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ 26
3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM 27
4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH 28
POLITYKA RACHUNKOWOŚCI 29
1. ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI 29
2. ZMIANY ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI 29
3. OPIS PRZYJĘTYCH ZASAD RACHUNKOWOŚCI 29
3.1. Jednostki zależne, jednostki stowarzyszone 29
3.2. Zysk na akcję 29
3.3. Przepływy pieniężne 29
3.4. Przychody i koszty działalności operacyjnej 30
3.5. Przychody i koszty działalności finansowej 31
3.6. Podatek dochodowy 31
3.7. Rzeczowe aktywa trwałe 32

3.8. Wartości niematerialne 33
3.9. Leasing....34
3.10. Instrumenty finansowe....34
3.11. Transakcje w walucie obcej 35
3.12. Należności....36
3.13. Kapitały....36
3.14. Płatności w formie akcji....36
3.15. Wypłata dywidend....36
3.16. Rezerwy 36
3.17. Zobowiązania 36
3.18. Transakcje z podmiotami powiązanymi....37
3.19 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach 37
NOTY DO SPRAWOZDANIA – DANE SKONSOLIDOWANE 39
1. PRZYCHODY....39
1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych oraz mierników wyników 39
1.2. Przychody – źródło....39
1.3. Przychody – gry 40
1.4. Przychody – kontrahenci....44
1.5. Przychody – kanały dystrybucji 44
1.6. Przychody – podział geograficzny....44
2. KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ....45
3. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE....46
4. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE....47
5. TABELA RUCHÓW – RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE 47
6. TABELA RUCHÓW – WARTOŚCI NIEMATERIALNE I WARTOŚĆ FIRMY 48
7. POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE 49
8. NALEŻNOŚCI....49
9. POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA....50
10. REZERWY....50
11. PODATEK BIEŻĄCY....50
12. PODATEK ODROCZONY....52
13. INFORMACJE O TRANSAKCJACH Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI W TYM INFORMACJE O WYNAGRODZENIU WYŻSZEJ KADRY KIEROWNICZEJ ORAZ RADY NADZORCZEJ 52
13.1. Kadra kierownicza....53
13.2. Pozostałe podmioty powiązane....53
14. PROGRAMY MOTYWACYJNE OPARTE O AKCJE 54
POZOSTAŁE INFORMACJE DODATKOWE 57
1. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA 57
2. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER....66
3. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 66

4. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY 66

5. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU 66

6. INNE INFORMACJE ISTOTNE DLA OCENY SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN ORAZ INFORMACJE, KTÓRE SĄ ISTOTNE DLA OCENY MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZOBOWIĄZAŃ PRZEZ EMITENTA....69

7. 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....69

8. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI 69

9. WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ 69

10. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA....69

ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO....70

INFORMACJE OGÓLNE

1. DANE SPÓŁKI

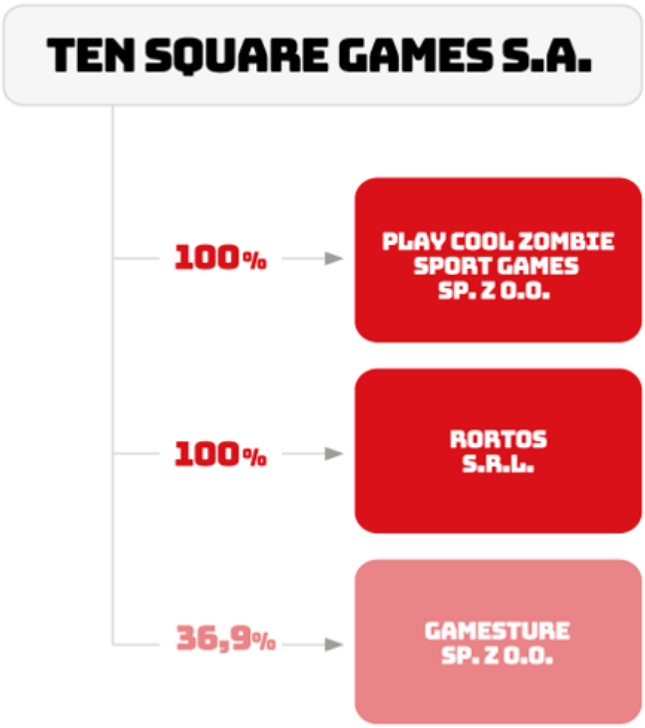
Nazwa	Ten Square Games
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	ul. Traugutta 45, 50-416 Wrocław
Kraj rejestracji	Polska
Podstawowy przedmiot działalności	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z)
Organ prowadzący rejestr	Sąd Rejonowy, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000704863
Numer statystyczny REGON	021744780
Numer Identyfikacji Podatkowej	8982196752
Czas trwania spółki	nieoznaczony

Spółka Ten Square Games Sp. z o.o. została zarejestrowana w dniu 21 października 2011 roku pod numerem 0000399940. Spółka Ten Square Games S.A. powstała z przekształcenia spółki Ten Square Games Sp. z o.o., co zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w dniu 20 listopada 2017 roku.

2. GRUPA KAPITAŁOWA

Ten Square Games S.A. jest Jednostką dominującą w Grupie Kapitałowej, sporządzającą skonsolidowane sprawozdanie finansowe. Spółki zależne są objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym od dnia założenia danej spółki/nabycia kontroli do dnia utraty kontroli nad spółką.

Stan na dzień 31.12.2025 oraz 9.11.2026 roku:



Na dzień 30.09.2025 roku został przygotowany i zatwierdzony bilans zamknięcia spółki zależnej Ten Square Games Germany GmbH. Obecnie Grupa oczekuje na potwierdzenie zamknięcia rozliczeń podatkowych, które musi zostać wydane przez niemiecki urząd skarbowy oraz finalne wykreślenie z rejestru spółek. Likwidacja została przeprowadzona z intencji Jednostki dominującej oraz zgodnie z lokalnie obowiązującymi przepisami. Zamknięta spółka od ponad roku przed przygotowaniem bilansu zamknięcia nie prowadziła działalności operacyjnej, stąd jej zamknięcie nie miało wpływu na działalność Grupy.

3. AKCJONARIAT

3.1. Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 30.09.2026 oraz 9.11.2026	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy[1]	1 969 176	30,4%	1 969 176	30,4%
akcje własne nabyte przez Spółkę	101 435	1,6%	101 435	1,6%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 405 389	68,0%	4 405 389	68,0%
RAZEM	**6 476 000**	**100,0%**	**6 476 000**	**100,0%**

[1] Porozumienie akcjonariuszy Spółki z dnia 21.10.2019 roku dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki i zgodnego wykonywania praw głosu z akcji Spółki (raport bieżący nr 30/2019). Stronami porozumienia akcjonariuszy są m.in. Fundacje Rodzinne związane z Maciejem Popowiczem oraz Arkadiuszem Pernalem, założycielami Spółki.

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2025	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy	1 969 176	30,4%	1 969 176	30,4%
akcje własne nabyte przez Spółkę	116 135	1,8%	116 135	1,8%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 390 689	67,8%	4 390 689	67,8%
RAZEM	**6 476 000**	**100,0%**	**6 476 000**	**100,0%**

3.2. Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 30.09.2026 oraz 9.11.2026	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Andrzej Ilczuk	21 738	0,3%	21 738	0,3%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	93 449	1,4%	93 449	1,4%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	24 624	0,4%	24 624	0,4%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,7%	44 000	0,7%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA	**184 585**	**2,8%**	**184 585**	**2,8%**
pozostali	6 291 415	97,2%	6 291 415	97,2%
RAZEM	**6 476 000**	**100,0%**	**6 476 000**	**100,0%**

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2025	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Andrzej Ilczuk	17 813	0,3%	17 813	0,3%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	90 849	1,4%	90 849	1,4%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	22 024	0,3%	22 024	0,3%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,7%	44 000	0,7%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA	**175 460**	**2,7%**	**175 460**	**2,7%**
pozostali	6 300 540	97,3%	6 300 540	97,3%
RAZEM	**6 476 000**	**100,0%**	**6 476 000**	**100,0%**

3.3. Serie akcji

seria akcji	liczba akcji na 31.12.2025, 30.09.2026 oraz 9.11.2026	wartość nominalna akcji	razem wartość nominalna akcji
A	6 476 000	0,1 PLN	647 600,00

3.4. Opis zmian w akcjonariacie

Zmiany w strukturze akcjonariatu pomiędzy 31.12.2025 roku a 9.11.2026 roku wynikają z transakcji opisanych w:

1) otrzymanych w dniu 23 kwietnia 2026 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonych przez Zarząd Spółki, tj. Andrzeja Ilczuka, Janusza Dziemidowicza, Magdalenę Jurewicz, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 13/2026. Zawiadomienia były związane z przyznaniem akcji w ramach programu motywacyjnego (III transza). Niezależnie od powyższego, w tabeli uwzględniono korektę stanu posiadania akcji przez Prezesa Zarządu, zgodnie z informacją podaną przez Spółkę w raporcie bieżącym nr 29/2023 z dnia 18 grudnia 2023 roku.
2) Zmiana stanu posiadania akcji własnych jest powiązana z rozliczeniem istniejących w Spółce programów motywacyjnych – w tym programu opisanego powyżej skierowanego do Członków Zarządu Spółki.

4. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 30.09.2026 ROKU

Zarząd:

Andrzej Ilczuk – Prezes Zarządu;

Janusz Dziemidowicz – Członek Zarządu;

Magdalena Jurewicz – Członek Zarządu.

W ciągu okresu sprawozdawczego oraz po nim, do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego, nie było zmian w składzie organu.

Rada Nadzorcza:

Rafał Olesiński – Przewodniczący Rady Nadzorczej;

Wiktor Schmidt - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej;

Marcin Biłos - Członek Rady Nadzorczej;

Maciej Marszałek - Członek Rady Nadzorczej;

Arkadiusz Pernal – Członek Rady Nadzorczej;

Kinga Stanisławska - Członek Rady Nadzorczej.

W ciągu okresu sprawozdawczego oraz po nim, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, nie było zmian w składzie organu.

5. FORMAT SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA

Podstawa sporządzenia sprawozdania

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 „Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa" zatwierdzonym przez UE („MSR 34").

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku.

Waluta funkcjonalna i waluta prezentacji

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe prezentowane jest w złotych polskich (PLN), który jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Spółki i Grupy Kapitałowej.

Transakcje wyrażone w walutach obcych przelicza się na walutę funkcjonalną według kursu obowiązującego w dniu transakcji. Zyski i straty kursowe z rozliczenia tych transakcji oraz wyceny bilansowej aktywów i zobowiązań pieniężnych wyrażonych w walutach obcych ujmuje się w rachunku zysków i strat, o ile nie odracza się ich w kapitale własnym, gdy kwalifikują się do uznania za zabezpieczenie przepływów pieniężnych i zabezpieczenie udziałów w aktywach netto.

Okresy prezentowane

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30.09.2026 roku i obejmuje okres 9 miesięcy, tj. od dnia 01.01.2026 roku do dnia 30.09.2026 roku.
Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 30.09.2025 roku oraz 31.12.2025 roku.
Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 01.01.2025 roku do 30.09.2025 roku.
Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 01.01.2025 roku do 30.09.2025 roku oraz za okres od 01.01.2025 roku do 31.12.2025 roku.

Założenie kontynuacji działalności

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę i Grupę Kapitałową w okresie 12 miesięcy po ostatnim dniu bilansowym, czyli 30.09.2026 roku. Zarząd Jednostki dominującej nie stwierdza na dzień podpisania sprawozdania istnienia faktów i okoliczności, które wskazywałyby na zagrożenia dla możliwości kontynuowania działalności w okresie 12 miesięcy po dniu bilansowym na skutek zamierzonego lub przymusowego zaniechania bądź istotnego ograniczenia dotychczasowej działalności.

Do dnia sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za III kwartał 2026 roku nie wystąpiły zdarzenia, które nie zostały, a powinny być ujęte w księgach rachunkowych okresu sprawozdawczego. Jednocześnie w niniejszym sprawozdaniu finansowym nie występują istotne zdarzenia dotyczące lat ubiegłych.

Badanie przez firmę audytorską

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe wraz z wybranymi elementami śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego nie podlegało badaniu bądź przeglądowi przez niezależną firmę audytorską.

6. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi w Grupie Kapitałowej Ten Square Games S.A. zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz Grupy Kapitałowej, jak również jej wynik finansowy.
Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe sporządzono zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSR 34 – Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa) oraz związanych z nimi interpretacjami

mającymi zastosowanie do śródrocznej sprawozdawczości finansowej, ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską.

Prezentowane śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.07.2025 - 30.09.2025	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
Przychody ze sprzedaży usług	**98 946 535**	**289 994 242**	**90 384 348**	**271 472 492**
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	**16 927 565**	**49 358 976**	**15 628 006**	**45 436 829**
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**82 018 970**	**240 635 266**	**74 756 342**	**226 035 663**
Pozostałe przychody operacyjne	214 769	863 809	236 850	829 370
Koszty sprzedaży	70 084 540	183 570 889	47 193 660	131 159 238
Koszty ogólnego zarządu	5 306 303	19 142 103	6 048 494	19 407 737
Pozostałe koszty operacyjne	335 097	1 379 025	73 494	340 127
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	**6 507 799**	**37 407 058**	**21 677 544**	**75 957 931**
Przychody finansowe	764 097	3 241 539	114 186	2 579 395
Koszty finansowe	89 714	1 443 542	2 250 328	6 664 636
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	**31 204**	**554 038**	**107 763**	**483 411**
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**7 213 386**	**39 759 093**	**19 649 167**	**72 356 101**
Podatek dochodowy	2 075 647	6 394 985	1 860 107	7 124 112
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**5 137 739**	**33 364 108**	**17 789 058**	**65 231 989**
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	**0**	**0**	**0**	**0**
Zysk (strata) netto	**5 137 739**	**33 364 108**	**17 789 058**	**65 231 989**
Zysk (strata) netto przypadająca na podmiot dominujący	**5 137 739**	**33 364 108**	**17 789 058**	**65 231 989**
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**3 457 936**	**-3 717 756**	**1 784 354**	**-9 424 853**
Podlegające przeklasyfikowaniu do wyniku - różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań zagranicznych	3 457 936	-3 717 756	1 784 354	-9 424 853
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**	**0**	**0**
Inne całkowite dochody	3 457 936	-3 717 756	1 784 354	-9 424 853
Suma dochodów całkowitych	**8 595 675**	**29 646 352**	**19 573 412**	**55 807 136**
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałowcom niekontrolującym	0	0	0	0
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	**8 595 675**	**29 646 352**	**19 573 412**	**55 807 136**

Wyliczenie zysku na jedną akcję	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
liczba akcji		
Średnia ważona liczba akcji wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości podstawowego zysku na jedną akcję w szt.	6 476 000	6 476 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości rozwodnionego zysku na jedną akcję w szt.	6 362 865	6 359 865
Zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	33 364 108	65 231 989
zysk netto na jedną akcję		
podstawowy za okres obrotowy	5,15	10,07
rozwodniony za okres obrotowy	5,24	10,26
zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną		
podstawowy za okres obrotowy	5,15	10,07
rozwodniony za okres obrotowy	5,24	10,26
zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność zaniechaną		
podstawowy za okres obrotowy	0,00	0,00
rozwodniony za okres obrotowy	0,00	0,00

1.1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW [MSSF 18]

Począwszy od 1 stycznia 2027 roku Grupa będzie prezentowała skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów zgodnie z nowym standardem MSSF 18. Grupa zdecydowała się dobrowolnie wykazać dane w nowym układzie już za 2026 rok.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026
Przychody ze sprzedaży usług	**98 946 535**	**289 994 242**
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	**-16 927 565**	**-49 358 976**
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**82 018 970**	**240 635 266**
Pozostałe przychody operacyjne	214 769	863 809
Koszty sprzedaży	-70 084 540	-183 570 889
Koszty ogólnego zarządu	-5 306 302	-19 142 103
Pozostałe koszty operacyjne	-335 098	-1 379 026
Różnice kursowe operacyjne	427 587	1 470 324
WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ [A]	**6 935 385**	**38 877 381**
Przychody z tytułu odsetek	319 570	1 704 794
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	31 202	554 036
Wynik na działalności inwestycyjnej [B]	**350 772**	**2 258 830**
WYNIK PRZED FINANSOWANIEM I PODATKIEM [A+B]	**7 286 157**	**41 136 211**
Koszty odsetek leasingowe	-72 483	-245 264
Pozostałe koszty finansowe	-287	-1 131 853
Wynik z działalności finansowej [C]	**-72 770**	**-1 377 117**
Wynik przed opodatkowaniem [A+B+C]	**7 213 387**	**39 759 094**
Podatek dochodowy	-2 075 647	-6 394 985
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**5 137 740**	**33 364 109**
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	**0**	**0**
Zysk (strata) netto	**5 137 740**	**33 364 109**
Zysk (strata) netto przypadająca na podmiot dominujący	**5 137 740**	**33 364 109**
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**3 457 936**	**-3 717 756**
Podlegające przeklasyfikowaniu do wyniku - różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań zagranicznych	3 457 936	-3 717 756
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**
Suma dochodów całkowitych	**8 595 675**	**29 646 352**
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałowcom niekontrolującym	0	0
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	**8 595 675**	**29 646 352**

2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Aktywa trwałe	**193 243 111**	**194 253 018**	**198 770 914**
Rzeczowe aktywa trwałe	5 787 401	8 545 720	9 418 648
Wartości niematerialne inne niż wartość firmy	46 280 662	49 330 875	51 511 585
Wartość firmy	111 744 347	106 835 902	108 320 663
Pozostałe aktywa finansowe	24 933 794	24 787 733	24 837 388
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 496 907	4 752 788	4 682 630
Aktywa obrotowe	**138 761 544**	**178 789 881**	**159 497 985**
Należności	38 130 399	38 355 915	33 507 528
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	354 651	0
Aktywa z tytułu umów z klientami	16 847 145	18 244 579	17 039 522
Udzielone pożyczki	1 590 749	1 508 847	1 481 246
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	82 193 251	120 325 889	107 469 689
AKTYWA RAZEM	**332 004 655**	**373 042 899**	**358 268 899**

PASYWA	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Kapitały własne	**199 027 924**	**220 367 790**	**211 499 444**
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	***199 027 924***	***220 367 790***	***211 499 444***
Kapitał zakładowy	647 600	647 600	647 600
Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	490 305	490 305	490 305
Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	104 307 355	102 292 075	102 599 554
Różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań jednostek zagranicznych	-3 717 756	-11 565 549	-9 424 853
Zyski zatrzymane	110 887 264	142 450 485	131 133 964
Akcje własne (wielkość ujemna)	-13 586 844	-13 947 126	-13 947 126
Zobowiązania długoterminowe	**4 831 967**	**7 090 393**	**8 054 215**
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 282 537	1 032 520	1 047 301
Rezerwa na świadczenia pracownicze	2 443 968	2 675 264	3 027 042
Zobowiązania leasingowe	1 105 462	3 382 609	3 979 872
Zobowiązania krótkoterminowe	**128 144 764**	**145 584 716**	**138 715 240**
Zobowiązania handlowe	18 751 473	16 574 685	13 567 551
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	23 435 773	23 435 773	23 435 773
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 177 745	0	1 472 896
Zobowiązania leasingowe	2 718 944	2 501 192	2 492 132
Pozostałe zobowiązania	2 093 494	20 581 516	20 469 092
Rezerwy na świadczenia pracownicze	3 560 761	4 171 244	4 010 575
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	76 406 574	78 320 306	73 267 221
Zobowiązania razem	**132 976 731**	**152 675 109**	**146 769 455**
PASYWA RAZEM	**332 004 655**	**373 042 899**	**358 268 899**

3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Różnice kursowe z przeliczenia	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2026 r.	**647 600**	**490 305**	**102 292 075**	**-11 565 549**	**142 450 485**	**-13 947 126**	**220 367 790**
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	300	**300**
Płatności w formie akcji	0	0	2 015 280	0	0	0	**2 015 280**
Różnice kursowe	0	0	0	0	10 743 853	0	**10 743 853**
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	-63 745 651	0	**-63 745 651**
Zysk netto	0	0	0	0	33 364 108	0	**33 364 108**
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	-359 982	359 982	**0**
Inne dochody całkowite	0	0	0	7 847 793	-11 565 549	0	**-3 717 756**
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	7 847 793	21 798 559	0	**29 646 352**
Zmiana kapitału własnego	**0**	**0**	**2 015 280**	**7 847 793**	**-31 563 221**	**360 282**	**-21 339 866**
Kapitał własny na dzień 30.09.2026 r.	**647 600**	**490 305**	**104 307 355**	**-3 717 756**	**110 887 264**	**-13 586 844**	**199 027 924**

Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Różnice kursowe z przeliczenia	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2025 r.	**647 600**	**490 305**	**99 448 841**	**-10 923 234**	**169 365 699**	**-15 765 955**	**243 263 256**
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	1 515	**1 515**
Płatności w formie akcji	0	0	2 843 234	0	0	0	**2 843 234**
Różnice kursowe	0	0	0	0	8 848 669	0	**8 848 669**
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	-100 040 676	0	**-100 040 676**
Zysk netto	0	0	0	0	76 963 750	0	**76 963 750**
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	-1 817 314	1 817 314	**0**
Inne dochody całkowite	0	0	0	-642 315	-10 869 643	0	**-11 511 958**
Suma dochodów całkowitych	0	**0**	0	-642 315	66 094 107	0	**65 451 792**
Zmiana kapitału własnego	**0**	**0**	**2 843 234**	**-642 315**	**-26 915 214**	**1 818 829**	**-22 895 466**
Kapitał własny na dzień 31.12.2025 r.	**647 600**	**490 305**	**102 292 075**	**-11 565 549**	**142 450 485**	**-13 947 126**	**220 367 790**

Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Różnice kursowe z przeliczenia	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2025 r.	**647 600**	**490 305**	**99 448 841**	**-10 923 234**	**169 365 699**	**-15 765 955**	**243 263 256**
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	1 515	**1 515**
Płatności w formie akcji	0	0	3 150 713	0	0	0	**3 150 713**
Różnice kursowe	0	0	0	0	9 317 500	0	**9 317 500**
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	-100 040 676	0	**-100 040 676**
Zysk netto	0	0	0	0	65 231 989	0	**65 231 989**
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	-1 817 314	1 817 314	**0**
Inne dochody całkowite	0	0	0	1 498 381	-10 923 234	0	**-9 424 853**
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	1 498 381	54 308 755	0	**55 807 136**
Zmiana kapitału własnego	*0*	*0*	*3 150 713*	*1 498 381*	*-38 231 735*	*1 818 829*	***-31 763 812***
Kapitał własny na dzień 30.09.2025 r.	**647 600**	**490 305**	**102 599 554**	**-9 424 853**	**131 133 964**	**-13 947 126**	**211 499 444**

4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.07.2025 - 30.09.2025	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA				
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	**7 213 386**	**39 759 093**	**19 649 167**	**72 356 101**
Korekty razem:	**3 993 048**	**14 136 697**	**8 426 286**	**15 425 677**
Amortyzacja	3 291 482	9 639 360	3 280 113	9 566 633
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	15 151	204 825	979 609	1 387 411
Zysk/Strata z tytułu wyceny funduszy	0	1 131 240	0	0
Odsetki zapłacone od leasingu	73 813	252 714	126 446	378 526
Odsetki naliczone od lokat i pożyczek	-14 718	-316 924	3 295	-887 275
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	0	0	281 385	822 186
Zmiana stanu należności	-1 611 907	225 515	278 623	7 356 500
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	3 158 284	1 093 947	6 524 065	3 272 758
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	-1 288 580	-1 913 732	-5 380 790	-14 623 129
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	744 392	1 397 434	1 460 128	5 591 445
Odpis aktualizujący wartości niematerialne i prawne oraz wartość firmy	0	697 232	0	0
Płatności w formie akcji	-335 893	2 015 280	1 050 237	3 150 713
Strata / zysk na jednostkach stowarzyszonych	-31 202	-554 036	-107 763	-483 411
Strata / zysk ze sprzedaży środków trwałych	-7 774	263 842	-69 062	-106 680
Gotówka z działalności operacyjnej	**11 206 434**	**53 895 790**	**28 075 453**	**87 781 778**
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-1 110 094	-4 429 993	-1 053 132	-4 444 564
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**10 096 340**	**49 465 797**	**27 022 321**	**83 337 214**
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA				
Spłata udzielonych pożyczek	0	0	0	0
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-552 474	-3 538 299	-541 738	-2 452 745
Zbycie WNiP oraz rzeczowych aktywów trwałych	9 610	83 323	94 836	132 959
Płatność z tytułu Earn-Out	0	-18 049 159	0	-14 668 721
Nabycie udziałów	0	0	-1 220 561	-1 220 561
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	**-542 864**	**-21 504 135**	**-1 667 463**	**-18 209 068**
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA				
Wpływy netto z wydania udziałów	0	300	0	1 515
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0	-63 745 650	0	-100 040 678
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-638 599	-2 073 545	-634 099	-1 913 799
Odsetki od leasingu	-73 813	-252 714	-126 446	-378 526
Inne wydatki finansowe	0	-15 594	-4 550	-20 613
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	**-712 412**	**-66 087 203**	**-765 095**	**-102 352 101**
D. Przepływy pieniężne netto razem	**8 841 064**	**-38 125 541**	**24 589 763**	**-37 223 955**
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych i naliczonych odsetek	219 013	-7 097	-542 056	918 793
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów (z różnicami kursowymi)	**9 060 077**	**-38 132 638**	**24 047 707**	**-36 305 162**
F. Środki pieniężne na początek okresu	**73 133 174**	**120 325 889**	**83 421 982**	**143 774 851**
G. Środki pieniężne na koniec okresu	**82 193 251**	**82 193 251**	**107 469 689**	**107 469 689**

5. KOMENTARZ DO WYNIKÓW

Zarząd Jednostki Dominującej dokonuje analizy łącznej w oparciu o dane skonsolidowane, z uwagi na fakt, że dane jednostkowe i skonsolidowane dla Ten Square Games S.A. oraz dla Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. są podobne do siebie (zachowane trendy dla poszczególnych pozycji wynikowych).
W 2021 roku nastąpiło nabycie Spółki zależnej Rortos, co zmieniło istotnie wartość udziałów w sprawozdaniu jednostkowym oraz wartość wartości niematerialnych w sprawozdaniu skonsolidowanym w linii ze wzrostem zobowiązania z tytułu nabycia oraz wypływu gotówki. Jednakże transakcja ta nie miała aż tak istotnego wpływu na Sprawozdanie z całkowitych dochodów, stąd Jednostka Dominująca zdecydowała się opisywać dalej dane skonsolidowane.
Zarząd Jednostki Dominującej, monitorując sytuację Ten Square Games oraz zarządzając Grupą, nie postrzega niegotówkowych księgowań (m.in. plan motywacyjny oraz odraczanie przychodu w czasie) jako mających jakikolwiek wpływ na działalność operacyjną, dlatego też analizuje wyniki finansowe i planuje działania operacyjne i strategiczne nie uwzględniając ich. Dlatego też Zarząd Spółki zdecydował o:
- analizowaniu przychodów poprzez „Płatności", które bazują na rzeczywistych płatnościach dokonywanych w danym okresie przez użytkowników i w całości przekładają się na generowanie przepływów pieniężnych, a nie uwzględniają efektu rozpoznawania w czasie przychodów z tytułu sprzedaży wirtualnej waluty oraz wirtualnych dóbr trwałych. Analizowanie przychodów (czyli płatności skorygowanych o wpływ ich odraczania i rozpoznawana w czasie) mogłoby prowadzić do całkowicie błędnych wniosków z punktu widzenia zachowania użytkowników w grze i zarządzania dalszym rozwojem gry;
- wprowadzeniu wskaźnika „EBITDA skorygowana", który jest kluczowym wskaźnikiem odzwierciedlającym wyniki operacyjne Spółki oraz Grupy.

5.1. SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PRZYCHODÓW PO GRACH W POSZCZEGÓLNYCH KWARTAŁACH

gra	1Q2025	2Q2025	3Q2025	4Q2025	1Q2026**	2Q2026**	3Q2026
Fishing Clash	52 643 140	48 709 762	47 133 542	49 047 847	46 230 340	46 486 027	45 053 502
Hunting Clash	18 637 608	15 227 407	14 568 690	15 295 131	15 259 475	13 426 322	13 499 142
Wings of Heroes	7 291 234	6 294 386	8 397 619	9 800 011	10 818 071	9 218 651	11 973 286
Trophy Hunter	29 697	43 177	3 185 012	10 198 650	15 031 704	13 639 691	15 285 576
Medal Hunter	0	0	0	0	0	264 610	2 767 686
Real Flight Simulator	5 297 592	5 193 527	5 469 157	5 180 558	5 114 382	4 599 405	4 766 989
Let's Fish	2 024 803	2 190 763	2 274 784	2 233 739	2 180 215	2 092 081	1 993 243
Wild Hunt	1 999 937	1 700 447	1 648 248	1 661 653	1 377 306	1 292 776	902 047
Airline Commander	2 018 051	1 581 136	1 821 185	1 455 311	1 416 395	1 087 292	1 142 499
pozostałe	519 365	455 013	495 000	626 469	472 793	392 369	400 349
RAZEM PŁATNOŚCI	**90 461 427**	**81 395 618**	**84 993 237**	**95 499 369**	**97 900 681**	**92 499 224**	**97 784 319**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	1 000 827	-2 991 836	1 205 454	-975 513	2 136 262	-761 960	-474 430
Przychód odroczony w czasie (durables)	5 190 738	6 031 370	4 185 657	-4 092 962	-1 904 894	1 178 394	1 636 646
RAZEM PRZYCHODY	**96 652 992**	**84 435 152**	**90 384 348**	**90 430 894**	**98 132 049**	**92 915 658**	**98 946 535**

** pod pojęciem płatności Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczony w czasie. Szczegółowa mechanika odraczania przychodu została opisana w polityce rachunkowości w punktach: „Wykorzystanie dóbr zużywalnych w czasie (eng. consumables"* oraz *„Wykorzystanie dóbr trwałych w grze w czasie (eng. durables)" Kwota odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „zobowiązania z tytułu umów z klientami".*

*** Grupa dokonała korekty wartości płatności dla gier Wings of Heroes, Real Flight Simulator, Airline Commander oraz pozycji „pozostałe" dla wskazanych okresów w porównaniu do danych zaprezentowanych w raporcie kwartalnym oraz półrocznym. Przyczyną korekty był błędny (zawyżony) szacunek wartości płatności oraz zawyżony o taką samą kwotę koszt prowizji związanych z tymi płatnościami. Błąd nie miał wpływu na wyniki operacyjne Grupy. Szerszy opis korekty został zamieszczony w nocie 1.3. niniejszego sprawozdania.*

ŚREDNIE MAU* DLA GŁÓWNYCH GIER (*ŚREDNIA MIESIĘCZNA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY)

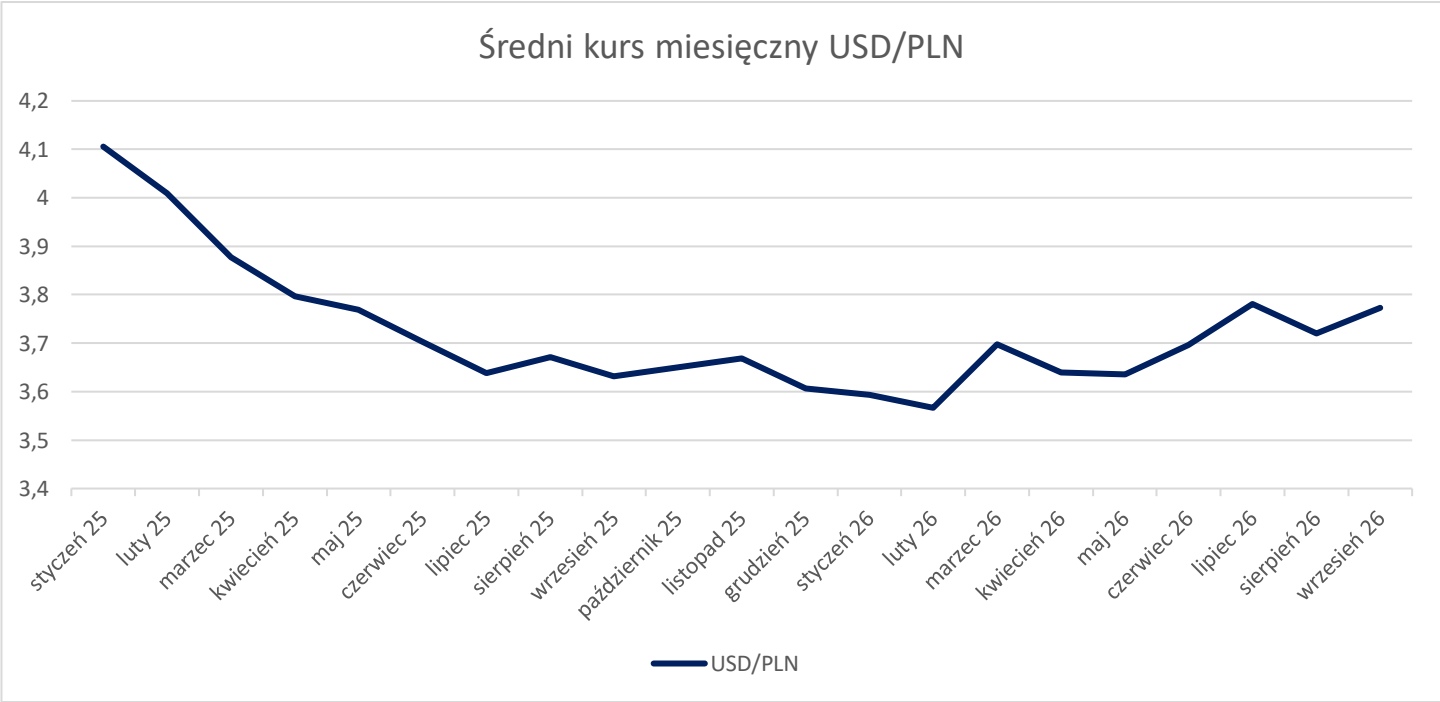
okres	1Q2025	2Q2025	3Q2025	4Q2025	1Q2026	2Q2026	3Q2026
Fishing Clash	2 396 660	2 586 680	2 344 912	2 140 871	2 076 856	1 772 017	2 012 569
Hunting Clash	1 664 310	1 748 071	1 559 301	1 502 752	1 046 222	985 866	706 383
Wings of Heroes	279 340	282 915	444 964	444 485	501 142	445 778	692 133
Trophy Hunter	b/d	b/d	502 715	1 013 410	1 240 275	817 020	729 910
Real Flight Simulator	539 062	761 846	604 002	737 360	567 431	579 606	463 184
Airline Commander	2 597 545	2 006 224	2 261 362	1 493 568	1 620 225	1 172 636	1 419 259
Evergreen (Let's Fish + Wild Hunt)	609 349	454 196	395 110	399 744	325 173	263 049	264 261

Pierwsze dziewięć miesięcy 2026 roku upłynęło pod znakiem utrzymującej się zmienności makroekonomicznej, geopolitycznej oraz wahań kursów walutowych. Równolegle branża gamingowa obserwuje rosnące wymagania współczesnych graczy, którzy przy ograniczonej dostępności czasu wolnego podejmują coraz bardziej selektywne decyzje konsumenckie.

W realiach dynamicznego rynku gier mobilnych Grupa Ten Square Games konsekwentnie koncentruje się na budowaniu zaangażowania użytkowników, co znajduje bezpośrednie odzwierciedlenie w generowanych płatnościach. W obliczu rosnących kosztów pozyskania graczy oraz nakładów na rozwój technologii, w tym rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji, Zarząd prowadzi inwestycje w sposób zdyscyplinowany i oparty na danych, ściśle monitorując ich efektywność oraz oczekiwane stopy zwrotu. Rozwój nowych gier prowadzony jest etapowo, przy stopniowym zwiększaniu nakładów wraz z osiąganiem kolejnych benchmarków produktowych i ekonomicznych, co pozwala ograniczać ryzyko inwestycyjne. Obecny wzrost nakładów na rozwój portfolio i marketing może krótkoterminowo obciążać rentowność Grupy, jednak jego celem jest zwiększenie skali działalności, poszerzenie źródeł płatności oraz stworzenie warunków do wzrostu rentowności w dłuższym okresie.

Produktowo ten czas w Ten Square Games to okres wzmożonej pracy i skalowania gry Trophy Hunter, wydanie kolejnego tytułu z obszaru shooterów, czyli gry Medal Hunter, utrzymanie kluczowych tytułów takich jak Fishing i Hunting Clash, a także intensywne przygotowania do soft launchu kolejnego produktu – gry Fishing Trip. Szczegółowy opis działań, jakie miały miejsce przy pracach nad głównymi grami Grupy, znajduje się w nocie „Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń dotyczących emitenta".

Całkowity poziom płatności Grupy w trakcie trzech kwartałów 2026 roku wyniósł 288,2 mln PLN i był wyższy aż o 12% w stosunku do analogicznego okresu w 2025 roku. W tym miejscu warto zauważyć, że kurs USD/PLN w trakcie 2026 roku, pomimo trendu rosnącego, znajdował się istotnie poniżej poziomów z pierwszych miesięcy 2025 roku. Grupa, jako eksporter swoich usług, wykazuje tym samym niższe przychody niż miałoby to miejsce przy zastosowaniu kursów z 2025 roku.



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW WYTWORZENIA PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026
Amortyzacja - koszty zakończonych prac rozwojowych (głównie gry)	2 063 508	2 114 471	2 254 787	2 225 742	2 186 312	2 222 119	2 315 017
Amortyzacja - pozostałe aktywa	596 355	540 929	533 119	531 907	522 858	520 467	542 956
Wynagrodzenia oraz usługi podwykonawców	11 191 466	11 110 084	11 184 748	11 862 333	12 378 844	13 104 712	11 980 809
Tłumaczenia	317 254	350 529	394 904	338 603	324 371	393 792	576 624
Outsourcing modeli 3D	93 338	103 677	81 876	67 324	279 665	218 333	351 502
Pozostałe	1 499 932	1 354 189	1 236 883	1 449 597	1 476 532	1 429 456	1 592 484
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	-748 935	-777 974	-58 311	-280 395	-1 058 432	-1 567 618	-431 827
RAZEM KOSZT WYTWORZENIA SPRZEDANYCH USŁUG	**15 012 918**	**14 795 905**	**15 628 006**	**16 195 111**	**16 110 150**	**16 321 261**	**16 927 565**

Koszt wytworzenia sprzedanych usług ściśle zależy od liczby otwartych projektów (gier) i fazy, w której się znajdują. Pod datą 30.06.2025 roku Grupa zakończyła kapitalizację Trophy Hunter, co oznacza, że od 1.07.2025 roku Grupa niejako podwójnie obciąża wynik – zarówno poprzez wykazywanie kosztów bieżących wynagrodzeń zespołu, jak i przez amortyzację tego tytułu. Przed tą datą koszty produkcji gry w ogóle nie obciążały kosztów wytworzenia. Jest to główna przyczyna wzrostu kosztów wytworzenia począwszy od drugiego półrocza 2025 roku. Podobny efekt nastąpił na przełomie maja i czerwca 2026 roku, kiedy to zakończono kapitalizację kosztów produkcji gry Medal Hunter – jest to główna przyczyna wzrostu kosztów w trzecim kwartale 2026 roku w porównaniu do drugiego kwartału 2026 roku.

Z drugiej strony, w trakcie 2026 roku Grupa zaczęła kapitalizować koszty produkcji dwóch nowych gier:
- gry myśliwskiej, która została całkowicie odpisana w maju 2026 roku (koszt 0,7 mln PLN);
- gry fishingowej – Fishing Trip, której koszty produkcji do września 2026 roku wyniosły 1,0 mln PLN;

co częściowo wpłynęło na niższe koszty wytworzenia wykazane w sprawozdaniu finansowym w porównaniu do wydatków gotówkowych.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026**	2Q 2026**	3Q 2026
marketing:	15 602 094	12 727 474	20 063 875	30 033 925	32 397 879	25 880 590	42 639 971
- Fishing Clash	*8 151 812*	*7 565 442*	*6 521 755*	*7 126 171*	*5 693 899*	*7 682 013*	*9 786 944*
- Hunting Clash	*4 402 922*	*2 796 268*	*2 701 450*	*2 212 171*	*1 641 522*	*689 668*	*712 924*
-Wings of Heroes	*2 992 203*	*2 165 648*	*4 741 660*	*5 667 368*	*6 796 708*	*3 721 263*	*7 444 185*
- Trophy Hunter	*55 156*	*200 117*	*6 099 011*	*15 011 498*	*18 265 750*	*12 584 205*	*16 993 901*
- Medal Hunter	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*	*1 139 769*	*7 537 145*
- pozostałe tytuły	*0*	*0*	*0*	*16 716*	*0*	*63 672*	*164 872*
prowizje	23 804 627	20 151 644	21 280 912	20 958 262	22 034 598	19 990 294	20 936 833
revenue share	362 608	365 433	379 713	347 075	335 608	322 481	265 120
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	4 117 114	4 608 593	4 330 706	4 267 572	4 926 808	4 842 244	4 938 633
usługi badania rynku gier mobilnych	69 453	70 677	161 119	161 119	160 197	158 355	118 852
pozostałe	867 617	1 218 244	977 335	1 139 939	1 281 443	1 155 852	1 185 131
RAZEM KOSZTY SPRZEDAŻY	**44 823 513**	**39 142 065**	**47 193 660**	**56 907 892**	**61 136 533**	**52 349 816**	**70 084 540**

*** Grupa dokonała korekty wartości płatności dla gier Wings of Heroes, Real Flight Simulator, Airline Commander oraz pozycji „pozostałe" dla wskazanych okresów w porównaniu do danych zaprezentowanych w raporcie kwartalnym oraz półrocznym. Przyczyną korekty był błędny (zawyżony) szacunek wartości płatności oraz zawyżony o taką samą kwotę koszt prowizji związanych z tymi płatnościami. Błąd nie miał wpływu na wyniki operacyjne Grupy. Szerszy opis korekty został zamieszczony w nocie 1.3. niniejszego sprawozdania.*

Na poziom kosztów sprzedaży wpływa w największym stopniu poziom nakładów marketingowych oraz poziom prowizji, które są w pełni uzależnione od poziomu płatności.

W zakresie wydatków marketingowych trzeci kwartał 2026 roku z kwotą 42,6 mln PLN to drugi co do wysokości wydatków kwartał w historii całej Grupy (rekord to drugi kwartał 2020 roku – początek pandemii COVID-19 - kiedy to wydatki wyniosły 72,8 mln PLN). Tak intensywne skalowanie marketingowe to efekt posiadania w portfolio większej liczby produktów z potencjałem monetyzacyjnym. Wydatki na marketing wzrosły skokowo wraz z premierą Trophy Hunter w lipcu 2025 roku, a kolejny taki skok to globalna premiera Medal Hunter w trakcie trzeciego kwartału 2026 roku. poza nowymi tytułami, Grupa wspiera marketingowo także swoje wieloletnie tytuły, tj. Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes. Dla Wings of Heroes trzeci kwartał 2026 roku to także rekordowy poziom wydatków w całej historii tytułu. W modelu free-to-play zdolność do efektywnego pozyskiwania użytkowników ma kluczowe znaczenie dla zwiększania skali produktów, poszerzania ich zasięgu i budowania kohort graczy generujących płatności w kolejnych okresach. Podstawową zasadą przy skalowaniu budżetów marketingowych jest relacja kosztu pozyskania użytkownika do oczekiwanych płatności od tego użytkownika, a co do zasady koszt ten nie może przewyższać oczekiwanej wartości generowanej przez gracza. Wraz z poprawiającymi się parametrami gier, Grupa może zwiększać budżety marketingowe, co pomimo krótkoterminowego pogorszenia się wyników, powinno w dłuższej perspektywie przełożyć się na wzrost wyników Grupy.

Natomiast w zakresie prowizji od płatności, poprzez promocję własnego kanału direct-to-consumer, który charakteryzuje się średnio niższymi kosztami prowizji od wiodących sklepów Google i Apple oraz rozszerzenie tego kanału w 2026 roku na kolejne produkty Grupy (Wings of Heroes, Trophy Hunter), stosunek procentowy prowizji do płatności udaje się istotnie obniżyć. Historycznie standardową stawką prowizji było 30% kwoty płatności, obecnie (2026 rok) dla Fishing Clash i Hunting Clash - tytułów, które posiadają platformę D2C w swojej ofercie od wielu miesięcy wynosi on około 21-24%. Dodatkowo warto wspomnieć, Trophy Hunter jest monetyzowany również w modelu reklamowym, z którego pochodzi około 25% przychodów, a ten model nie jest obarczony prowizją od płatności. Medal Hunter również posiada komponent reklamowy, a docelowy udział reklam w przychodach może być podobny do pierwowzoru, tj. gry Trophy Hunter.

Powyższe czynniki efektywnie przekładają się na średni stosunek prowizji do płatności w wysokości 21,8% dla okresu 1-3Q 2026.

Szerszy opis działań podejmowanych w ramach promocji własnego kanału został opisany w nocie „Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń dotyczących emitenta".

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW OGÓLNEGO ZARZĄDU PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026
koszty powtarzalne, w tym:	**6 086 580**	**5 996 171**	**5 405 440**	**6 029 013**	**6 187 255**	**6 725 300**	**5 761 535**
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	2 826 448	2 924 104	2 689 671	2 563 845	3 076 127	3 023 520	2 456 437
koszty utrzymania spółek zależnych	949 065	869 616	828 430	1 005 639	1 179 790	1 039 211	725 816
wynajem biura i utrzymanie biura - Jednostka Dominująca	677 914	590 001	572 201	586 623	589 208	576 797	575 231
pozostałe	1 633 153	1 612 450	1 315 139	1 872 905	1 342 130	2 085 772	2 004 051
koszty jednorazowe/ niegotówkowe, w tym:	**296 636**	**979 857**	**643 053**	**-234 768**	**461 623**	**461 622**	**-455 232**
koszty programu motywacyjnego	306 249	979 857	643 053	-234 768	461 623	461 622	-455 232
koszty M&A	-9 613	0	0	0	0	0	0
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	**6 383 216**	**6 976 028**	**6 048 493**	**5 794 245**	**6 648 878**	**7 186 922**	**5 306 303**

Niższy poziom kosztów ogólnego zarządu w trzecim kwartale 2026 roku to głównie efekt zmiany szacunku realizacji programu motywacyjnego opartego na akcjach dla Transzy I (lata 2025-2027). Do 30.06.2026 Grupa rozpoznawała koszt programu przy założeniu realizacji celu rynkowego oraz realizacji celu wynikowego uprawniającego do nabycia 35% wstępnej alokacji akcji. Pod datą 30.09.2026 Grupa zdecydowała się rozwiązać rezerwę kosztową związaną z realizacją celu wynikowego, tj. obecny szacunek zakłada brak realizacji celu wynikowego uprawniającego do nabycia jakiejkolwiek części wstępnej alokacji akcji. Rozwiązanie rezerwy dotyczy ujętych kosztów w okresie 1.01.2025-30.06.2026. Szerszy opis programu motywacyjnego znajduje się w nocie „Programy motywacyjne oparte o akcje". Wraz ze zmianą szacunku realizacji programu akcyjnego, Grupa obniżyła także szacunki realizacji programów gotówkowych, stąd został także wykazany spadek w pozycji kosztów wynagrodzeń.

UZGODNIENIE WYNIKU OPERACYJNEGO DO WSKAŹNIKA EBITDA SKORYGOWANA PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	**30 618 819**	**23 661 566**	**21 677 546**	**11 742 357**	**14 483 480**	**16 415 779**	**6 507 799**
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	3 173 305	3 113 215	3 280 113	3 226 052	3 168 426	3 179 452	3 291 482
Odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	0	0	0	0	697 232	0
EBITDA	**33 792 124**	**26 774 781**	**24 957 659**	**14 968 409**	**17 651 906**	**20 292 463**	**9 799 281**
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego	495 000	1 605 476	1 050 237	-307 479	995 587	1 355 586	-335 893
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie - consumables	-500 670	2 485 739	-1 015 236	722 306	-1 473 145	586 647	475 648
wynik (przychód minus prowizje) odroczony w czasie – durables	-3 267 444	-3 820 779	-2 912 650	3 137 077	1 701 293	-804 499	-1 037 615
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A)	-9 613	0	0	0	0	0	0
EBITDA skorygowana	**30 509 397**	**27 045 217**	**22 080 010**	**18 520 313**	**18 875 641**	**21 430 197**	**8 901 421**

Na przestrzeni porównywanych okresów, istotnie wahający się kwartalny wynik skorygowanej EBITDA to głównie wpływ poziomu wydatków marketingowych w poszczególnych okresach. Lepszy wynik w 1. kwartale 2025 roku to efekt skokowego obniżenia nakładów marketingowych w marcu 2025 roku. Drugi kwartał to kontynuacja niższych wydatków marketingowych w grach Fishing Clash i Hunting Clash, co ma jednak swoje przełożenie w postaci niższych płatności w kolejnych okresach dla tych tytułów. Kolejne kwartały to istotna inwestycja w marketing Trophy Hunter. Trzeci kwartał 2026 roku to ponowny skokowy wzrosty wydatków na marketing związany z premierą gry Medal Hunter.
Pomimo że krótkoterminowo wyższe nakłady obniżają wynik, to w dłuższej perspektywie powinny wygenerować wyższe płatności w kolejnych okresach i przełożyć się na wzrost wskaźnika skorygowanej EBITDA.

Grupa zamyka trzy kwartały 2026 roku z zyskiem netto równym 33,4 mln PLN w porównaniu do zysku netto na poziomie 65,2 mln PLN w porównywalnym okresie 2025 roku. Przyczyną spadku, podobnie jak w przypadku skorygowanej EBITDA, są zwiększone nakłady na marketing, które z poziomu 48,4 mln w okresie 1-9.2025 roku wzrosły do 100,9 mln w okresie 1-9.2026 roku (+52,5 mln PLN).

5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Po stronie aktywów trwałych nie wystąpiły istotne zmiany pomiędzy 30.09.2026 roku a 31.12.2025 roku. W przypadku aktywów obrotowych Grupa odnotowała spadek sumy (-22%), a główna przyczyna tego spadku to spadek wartości środków pieniężnych (-38,1 mln PLN; -22%), co jest z kolei powiązane z wypłatą dywidendy w maju 2026 roku w wysokości 63,7 mln PLN. Grupa na bieżąco generuje gotówkę z działalności operacyjnej, a spadek tej pozycji zdarza się w zasadzie jedynie w przypadku dystrybucji środków do akcjonariuszy.

Omawiając strukturę pasywów, w trakcie 2026 roku nastąpił istotny spadek kapitałów własnych (-21,3 mln PLN; -10%) związany z wypłatą dywidendy. Spadek wartości zobowiązań krótkoterminowych związany jest ze spadkiem pozycji pozostałych zobowiązań krótkoterminowych z poziomu 20,6 mln PLN do zaledwie 2,0 mln PLN związany jest z wypłatą ostatniej części earn-out dla byłych właścicieli Rortosa, która miała miejsce w trakcie drugiego kwartału 2026 roku.

Pozostałe pozycje bilansowe ulegały nieznacznym wahaniom – brak nietypowych, jednorazowych zdarzeń w omawianym okresie.

Grupa (i Jednostka Dominująca) posiada wysoką płynność finansową, a jej wszystkie zobowiązania są regulowane terminowo. Grupa nie odnotowuje także istotnych problemów ze spływem należności.

5.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa posiada wysoką zdolność generowania gotówki. Poziom przepływów operacyjnych wygenerowany w trakcie 2026 roku wyniósł 49,5 mln PLN (niemal tyle samo co skorygowana EBITDA za ten sam okres). Grupa jest w stanie na bieżąco finansować swoją działalność oraz planować dalsze inwestycje.

Po stronie działalności inwestycyjnej, Jednostka Dominująca wypłaciła ostatni earn-out za wyniki 2025 roku do byłych właścicieli Rortosa w wysokości 18 mln PLN, w analogicznym okresie poprzedniego roku była to kwota 14,7 mln PLN. Wydatki inwestycyjne uzupełniają inwestycje w nowe aktywa – w 2026 roku z wykazanej kwoty inwestycji (3,5 mln PLN) 3,1 mln PLN dotyczy produkcji nowych gier.

W działalności finansowej wykazano wypłatę dywidendy w wysokości 63,7 mln PLN oraz płatności (+odsetki) leasingowe związane z wynajmowanym biurem.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.07.2025 - 30.09.2025	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
Przychody ze sprzedaży usług	**80 710 998**	**238 571 803**	**74 263 877**	**226 816 935**
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	**12 027 963**	**34 949 429**	**11 027 886**	**31 870 199**
Zysk brutto na sprzedaży	**68 683 035**	**203 622 374**	**63 235 991**	**194 946 736**
Pozostałe przychody operacyjne	214 148	819 935	243 498	761 482
Koszty sprzedaży	58 639 633	153 917 291	38 023 527	109 277 941
Koszty ogólnego zarządu	4 580 278	16 196 650	5 219 830	16 759 903
Pozostałe koszty operacyjne	205 300	1 168 724	36 125	273 336
Zysk na działalności operacyjnej	**5 471 972**	**33 159 644**	**20 200 007**	**69 397 038**
Przychody finansowe	733 987	14 077 690	110 069	12 609 482
Koszty finansowe	72 603	1 377 256	2 360 579	7 022 426
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	**31 203**	**554 036**	**107 763**	**483 411**
Zysk przed opodatkowaniem	**6 164 559**	**46 414 114**	**18 057 260**	**75 467 505**
Podatek dochodowy	1 235 575	3 514 318	864 996	3 488 491
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**4 928 984**	**42 899 796**	**17 192 264**	**71 979 014**
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**	**0**	**0**
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**	**0**	**0**
Suma dochodów całkowitych	**4 928 984**	**42 899 796**	**17 192 264**	**71 979 014**

Wyliczenie zysku na jedną akcję	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
liczba akcji		
Średnia ważona liczba akcji wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości podstawowego zysku na jedną akcję w szt.	6 476 000	6 476 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości rozwodnionego zysku na jedną akcję w szt.	6 362 865	6 359 865
Zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	42 899 796	71 979 014
zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną		
podstawowy za okres obrotowy	6,62	11,11
rozwodniony za okres obrotowy	6,74	11,32
zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność zaniechaną		
podstawowy za okres obrotowy	0,00	0,00
rozwodniony za okres obrotowy	0,00	0,00

1.1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW [MSSF 18]

Począwszy od 1 stycznia 2027 roku Grupa będzie prezentowała jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów zgodnie z nowym standardem MSSF 18. Grupa zdecydowała się dobrowolnie wykazać dane w nowym układzie już za 2026 rok.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW [MSSF 18]	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026
Przychody ze sprzedaży usług	**80 710 998**	**238 571 803**
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	**-12 027 963**	**-34 949 429**
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	**68 683 035**	**203 622 374**
Pozostałe przychody operacyjne	214 148	819 935
Koszty sprzedaży	-58 639 633	-153 917 291
Koszty ogólnego zarządu	-4 580 278	-16 196 650
Pozostałe koszty operacyjne	-205 301	-1 168 724
Różnice kursowe operacyjne	442 905	1 530 845
WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ [A]	**5 914 876**	**34 690 489**
Przychody z tytułu odsetek	291 082	1 638 518
Przychody z tytułu dywidend	0	10 907 694
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	31 202	554 036
Wynik na działalności inwestycyjnej [B]	**322 284**	**13 100 248**
WYNIK PRZED FINANSOWANIEM I PODATKIEM [A+B]	**6 237 161**	**47 790 737**
Koszty odsetek leasingowe	-72 483	-245 264
Pozostałe koszty finansowe	-119	-1 131 359
Wynik z działalności finansowej [C]	**-72 602**	**-1 376 623**
Wynik przed opodatkowaniem [A+B+C]	**6 164 559**	**46 414 114**
Podatek dochodowy	-1 235 575	-3 514 318
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**4 928 984**	**42 899 796**
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	**0**	**0**
Suma dochodów całkowitych	**4 928 984**	**42 899 796**

2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Aktywa trwałe	**241 564 461**	**242 320 467**	**243 153 741**
Rzeczowe aktywa trwałe	4 994 718	7 333 507	8 136 087
Wartości niematerialne	4 979 902	3 279 516	3 219 465
Inwestycje w jednostkach zależnych	202 173 470	202 173 470	202 284 550
Pozostałe aktywa finansowe	24 933 794	24 787 733	24 837 388
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 482 577	4 746 241	4 676 251
Aktywa obrotowe	**108 412 550**	**146 761 999**	**127 366 599**
Należności	32 846 837	33 055 130	28 312 590
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	97 759	116 493
Aktywa z tytułu umów z klientami	16 532 009	17 758 111	16 551 446
Udzielone pożyczki	1 590 749	1 508 847	1 481 246
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	57 442 955	94 342 152	80 904 824
AKTYWA RAZEM	**349 977 011**	**389 082 466**	**370 520 340**

PASYWA	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Kapitały własne	**227 298 427**	**246 128 702**	**234 779 398**
Kapitał zakładowy	647 600	647 600	647 600
Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	496 100	496 100	496 100
Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	104 307 355	102 292 075	102 599 554
Zyski zatrzymane	135 434 216	156 640 053	144 983 270
Akcje własne (wielkość ujemna)	-13 586 844	-13 947 126	-13 947 126
Zobowiązania długoterminowe	**2 754 852**	**4 706 074**	**5 423 066**
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	957 658	623 108	600 676
Zobowiązania leasingowe	622 234	2 497 166	3 132 670
Rezerwa na świadczenia pracownicze	1 174 960	1 585 800	1 689 720
Zobowiązania krótkoterminowe	**119 923 732**	**138 247 690**	**130 317 876**
Zobowiązania handlowe	14 096 252	13 106 077	9 925 030
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	23 435 773	23 435 773	23 435 773
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	445 064	0	0
Zobowiązania leasingowe	2 592 716	2 379 818	2 360 608
Pozostałe zobowiązania	1 139 677	18 992 402	19 532 959
Rezerwy na świadczenia pracownicze	3 188 066	3 634 873	3 423 204
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	75 026 184	76 698 747	71 640 302
PASYWA RAZEM	**349 977 011**	**389 082 466**	**370 520 340**

3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

Zestawienie zmian w kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2026 r.	**647 600**	**496 100**	**102 292 075**	**156 640 053**	**-13 947 126**	**246 128 702**
Wplata kapitału zakładowego					300	**300**
Płatności w formie akcji			2 015 280			**2 015 280**
Wypłata dywidendy				-63 745 651		**-63 745 651**
Wydanie akcji własnych				-359 982	359 982	**0**
Zysk netto				42 899 796		**42 899 796**
Suma dochodów całkowitych				**42 899 796**		**42 899 796**
Kapitał własny na dzień 30.09.2026 r.	**647 600**	**496 100**	**104 307 355**	**135 434 216**	**-13 586 844**	**227 298 427**

Zestawienie zmian w kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2025 r.	**647 600**	**496 100**	**99 448 841**	**174 862 246**	**-15 765 955**	**259 688 832**
Wplata kapitału zakładowego					1 515	**1 515**
Płatności w formie akcji			2 843 234			**2 843 234**
Wypłata dywidendy				-100 040 676		**-100 040 676**
Wydanie akcji własnych				-1 817 314	1 817 314	**0**
Zysk netto				83 635 797		**83 635 797**
Suma dochodów całkowitych				**83 635 797**		**83 635 797**
Kapitał własny na dzień 31.12.2025 r.	**647 600**	**496 100**	**102 292 075**	**156 640 053**	**-13 947 126**	**246 128 702**

Zestawienie zmian w kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2025 r.	**647 600**	**496 100**	**99 448 841**	**174 862 246**	**-15 765 955**	**259 688 832**
Wplata kapitału zakładowego					1 515	**1 515**
Płatności w formie akcji			3 150 713			**3 150 713**
Wypłata dywidendy				-100 040 676		**-100 040 676**
Wydanie akcji własnych				-1 817 314	1 817 314	**0**
Zysk netto				71 979 014		**71 979 014**
Suma dochodów całkowitych				**71 979 014**		**71 979 014**
Kapitał własny na dzień 30.09.2025 r.	**647 600**	**496 100**	**102 599 554**	**144 983 270**	**-13 947 126**	**234 779 398**

4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	za okres 01.07.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.07.2025 - 30.09.2025	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA				
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	**6 164 559**	**46 414 114**	**18 057 260**	**75 467 505**
Korekty razem:	**190 130**	**-4 464 164**	**5 207 352**	**-2 491 443**
Amortyzacja	1 187 447	3 382 513	1 158 512	3 334 077
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	-507 383	-589 726	421 507	918 830
Zysk/Strata z tytułu wyceny funduszy	0	1 131 240	0	0
Odsetki zapłacone od leasingu	72 483	244 782	112 469	361 177
Odsetki naliczone od lokat i pożyczek	-14 719	-316 924	3 295	-887 275
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	0	0	281 385	822 186
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0	-10 907 694	0	-10 043 303
Zmiana stanu należności	-610 668	208 293	1 757 731	9 583 902
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	982 192	740 654	4 547 247	-61 907
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	-1 147 414	-1 672 563	-5 420 139	-14 691 798
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	603 061	1 226 102	1 471 933	5 612 046
Odpis aktualizujący wartości niematerialne i prawne	0	697 232	0	0
Płatności w formie akcji (część nieuwzględniona w nabyciu wartości niematerialnych i prawnych)	-335 893	2 015 280	1 050 237	3 150 713
Strata / zysk na jednostkach stowarzyszonych	-31 202	-554 036	-107 763	-483 411
Strata / zysk ze sprzedaży środków trwałych	-7 774	-69 317	-69 062	-106 680
Gotówka z działalności operacyjnej	**6 354 689**	**41 949 950**	**23 264 612**	**72 976 062**
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-926 640	-2 373 281	-1 053 132	-1 360 072
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**5 428 049**	**39 576 669**	**22 211 480**	**71 615 990**
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA				
Dywidendy od jednostek zależnych	0	10 907 694	0	10 043 303
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-517 071	-3 455 348	-138 009	-1 838 035
Zbycie WNiP oraz rzeczowych aktywów trwałych	9 610	83 323	94 836	132 959
Płatność z tytułu Earn-Out	0	-18 049 159	0	-14 668 721
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	**-507 461**	**-10 513 490**	**-1 263 734**	**-7 551 055**
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA				
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0	300	0	1 515
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0	-63 745 650	0	-100 040 678
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-617 015	-1 956 879	-553 605	-1 776 579
Odsetki od leasingu	-72 483	-244 782	-112 469	-361 177
Inne wydatki finansowe	0	-15 594	-4 550	-20 613
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	**-689 498**	**-65 962 605**	**-670 624**	**-102 197 532**
D. Przepływy pieniężne netto razem	**4 231 090**	**-36 899 426**	**20 277 122**	**-38 132 597**
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych i naliczonych odsetek	219 015	229	-541 844	912 336
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych (z różnicami kursowymi)	**4 450 105**	**-36 899 197**	**19 735 278**	**-37 220 261**
F. Środki pieniężne na początek okresu	**52 992 850**	**94 342 152**	**61 169 546**	**118 125 085**
G. Środki pieniężne na koniec okresu	**57 442 955**	**57 442 955**	**80 904 824**	**80 904 824**

POLITYKA RACHUNKOWOŚCI

1. ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości zatwierdzonymi przez Unię Europejską, na mocy Rozporządzenia w sprawie MSSF (Komisja Europejska 1606/2002), zwanymi dalej „MSSF UE" w kształcie obowiązującym na dzień 30.09.2026 roku.

2. ZMIANY ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w polityce rachunkowości.

3. OPIS PRZYJĘTYCH ZASAD RACHUNKOWOŚCI

3.1. Jednostki zależne, jednostki stowarzyszone

Sprawozdanie skonsolidowane

Jednostki zależne to wszystkie jednostki gospodarcze, nad którymi Grupa sprawuje kontrolę. Grupa sprawuje kontrolę nad jednostką, wówczas gdy jest narażona, lub ma prawo do zmiennych zwrotów ze swojego zaangażowania w tę jednostkę oraz ma możliwość wywierania wpływu na te zwroty poprzez sprawowanie władzy nad tą jednostką. Jednostki zależne podlegają pełnej konsolidacji od dnia przeniesienia kontroli do grupy. Konsolidacji zaprzestaje się od dnia zaprzestania sprawowania kontroli. Koszty powiązane z przejęciem jednostki gospodarczej ujmowane są jako koszty okresu.

Wewnątrzgrupowe transakcje i rozrachunki oraz niezrealizowane zyski na transakcjach między jednostkami grupy są eliminowane. Niezrealizowane straty również są eliminowane. Tam gdzie było to konieczne, kwoty zaraportowane przez jednostki zależne zostaną dostosowane tak, aby były zgodne z zasadami rachunkowości Grupy.

Sprawozdanie jednostkowe

Zgodnie z MSR 27, Spółka, jako jednostka dominująca sporządzająca jednostkowe sprawozdanie finansowe, inwestycje w jednostkach zależnych, jednostkach współkontrolowanych i jednostkach stowarzyszonych, ujmuje w cenie nabycia. W przypadku, gdy na cenę nabycia składają się przyszłe płatności warunkowe, Spółka dokonuje na dzień nabycia możliwie wiarygodnego oszacowania wartości przyszłych przepływów pieniężnych, a następnie ujmuje je w wartości bieżącej, skorygowanej o zmianę wartości środków pieniężnych w czasie.

Zgodnie z MSR 28, Spółka wycenia inwestycje w jednostkach stowarzyszonych metodą praw własności. Inwestycja w jednostce stowarzyszonej jest ujmowana początkowo według ceny nabycia, a wartość bilansowa jest powiększana lub pomniejszana w celu ujęcia udziałów inwestora w zyskach lub stratach jednostki, w której dokonał inwestycji, zanotowanych przez nią po dacie nabycia. Jednostka stowarzyszona jest to z kolei jednostka, na którą inwestor wywiera znaczący wpływ i która nie jest ani jednostką zależną od inwestora, ani wspólnym przedsięwzięciem inwestora. Zarząd spółki dominującej każdorazowo rozważa istnienie znaczącego wpływu oraz zależności spółki, w której nabywane są udziały.

3.2. Zysk na akcję

Zysk/strata netto przypadająca na jedną akcję za każdy okres ustalany jest jako iloraz zysku/straty netto za dany okres przypisanego akcjonariuszom Spółki i średniej ważonej liczby akcji występujących w tym okresie. Średnia ważona liczba akcji występujących w okresie uwzględnia ewentualne akcje własne, jeśli występują.

Dla celów wyliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na jedną akcję zysk lub stratę przypadającą na zwykłych akcjonariuszy jednostki dominującej oraz średnią ważoną liczbę występujących akcji koryguje się o wpływ wszystkich rozwadniających potencjalnych akcji zwykłych.

3.3. Przepływy pieniężne

Rachunek przepływów pieniężnych sporządza się zgodnie z kluczowymi wymaganiami MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych".

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wykazuje się przy zastosowaniu metody pośredniej, w której wynik podlega korekcie o wpływ transakcji o charakterze niepieniężnym, wszelkich rozliczeń w czasie przeszłym bądź przyszłych wpływów pieniężnych lub rozchodów pieniężnych oraz pozycji przychodów bądź kosztów związanych z przepływami pieniężnymi z działalności inwestycyjnej lub finansowej.

Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej i finansowej

Główne kategorie wpływów i rozchodów pieniężnych wynikające z działalności inwestycyjnej oraz finansowej wykazuje się odrębnie.

3.4. Przychody i koszty działalności operacyjnej

Przychody są wpływami korzyści ekonomicznych brutto danego okresu, powstałymi w wyniku (zwykłej) działalności gospodarczej Grupy, skutkującymi zwiększeniem kapitału własnego, innymi niż zwiększenie kapitału wynikające z wpłat udziałowców.

Do przychodów należą jedynie otrzymane lub należne wpływy korzyści ekonomicznych jakie przypadają Grupie. Przychodem ze sprzedaży są należne lub uzyskane kwoty ze sprzedaży składników majątkowych i usług, pomniejszone o należny podatek od towarów i usług. Wysokość przychodów ustala się według wartości godziwej zapłaty otrzymanej bądź należnej, uwzględniając kwoty rabatów handlowych przyznanych przez Grupę. Przychód ze sprzedaży usług ujmuje się w okresie, w którym wyświadczono usługi.

Specyfika działalności Spółek Grupy opiera się w większości na sprzedaży detalicznej do klienta końcowego (osoby fizycznej). W momencie zawarcia umowy z użytkownikiem na zakup przedmiotów bądź usług w grze, transfer wskazanych dóbr odbywa się natychmiastowo poprzez kanały dystrybucji internetowej w momencie otrzymania zapłaty przez pośrednika finansowego (agregatora płatności). W toku bieżącej działalności Spółek Grupy, zawieranie umów z klientami odbywa się w sposób ciągły z wykorzystaniem umów podpisywanych na odległość (tj. akceptacja regulaminu świadczenia usługi i dokonanie płatności na zdefiniowanych przez Spółki Grupy warunkach).

Grupa wyróżnia cztery źródła przychodów:

1) przychody z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy (mikropłatności);
2) przychody z tytułu zakupu subskrypcji (subskrypcje);
3) przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach (reklamy);
4) przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym Grupy na podstawie umów licencyjnych (licencje).

Przychody z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy (mikropłatności)
W ramach gier dostępne są dla użytkowników pakiety premium, które między innymi zawierają banknoty i perły (wirtualna waluta gry). Grający mogą konwertować wirtualną walutę gry na trwałe wirtualne towary (ang. durables), takie jak wędki czy przynęty lub inne akcesoria, aby poprawić parametry sprzętu i tym samym osiągane wyniki w grze bądź też na zużywalne dobra (eng. consumables) – np. wzmacniacze (+x% wagi ryby) czy kolejną możliwość losowania karty. Spółka weryfikuje na każdy dzień sprawozdawczy szacowany średni okres konwersji wirtualnej waluty na dobra w grze dla grupy płacących użytkowników i następnie szacuje kwotę potencjalnego zobowiązania z tytułu realizacji pakietów premium. Kwota takiego zobowiązania pomniejsza przychody danego okresu i jest wykazywana jako rozliczenie międzyokresowe przychodów (pozycja bilansowa).

W przypadku gier udostępnianych za pośrednictwem portalu Facebook oraz na platformach dystrybucji cyfrowej, takich jak Google Play oraz App Store płatności otrzymane od użytkowników za dodatkowe funkcjonalności są pomniejszane przez dystrybutorów o należne im prowizje. W przypadku gier udostępnianych za pośrednictwem własnej strony internetowej, płatności dokonywane przez użytkowników za dodatkowe funkcjonalności są natomiast pomniejszane przez agregatorów płatności o należne im prowizje. Zarówno prowizje dystrybutorów, jak i prowizje agregatorów płatności Spółka wykazuje w kosztach sprzedaży.

Przychody z tytułu zakupu subskrypcji (subskrypcje)
Część gier Grupy jest monetyzowana w modelu subskrypcyjnym. Oznacza to, że gracz w celu skorzystania w pełni z gry wykupuje czasową (np. miesięczną) subskrypcję. Grupa rozpoznaje przychód w czasie, tj. zgodnie z okresem trwania licencji.

Przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach (reklamy)
Przychody z tytułu wyświetlanych reklam Grupa rozpoznaje w wysokości należnej wynikającej z raportu sprzedażowego otrzymanego od pośrednika reklamowego.

Przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym spółki na podstawie umów licencyjnych (licencje)
Przychody z tytułu aktywności użytkowników w grze Grupa rozpoznaje w wysokości należnej wynikającej z raportu sprzedażowego otrzymanego od partnera (część przychodów z tytułu płatności użytkowników po potrąceniu należnych podatków, uwzględnieniu prowizji, zwrotów i rabatów).

Koszty sprzedanych usług Grupa ujmuje w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży tych składników zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów. Grupa ujmuje w pozycji koszty wytworzenia usług koszty bezpośrednie i uzasadnioną część kosztów pośrednich związanych z utrzymaniem gier po ich premierze, tj. po tzw. soft launch. W pozycji ujmowane są głównie: koszty utrzymania serwerów, koszty osobowe działów projektowych gier, a także amortyzacja kosztów prac rozwojowych (gier) i amortyzacja sprzętu IT.

Koszty sprzedaży – są to głównie koszty związane z reklamą, marketingiem i promocją gier oraz prowizje za pośrednictwo w realizacji transakcji potrącane przez agregatora płatności bądź sklep mobilny.

Koszty zarządu – w pozycji grupowane są głównie koszty osobowe dotyczące Zarządu i działów okołoprojektowych, koszty związane z administracją oraz utrzymaniem funkcjonalności biura.

3.5. Przychody i koszty działalności finansowej

Na przychody finansowe składają się głównie odsetki od wolnych środków na rachunkach bankowych, prowizje i odsetki od udzielonych pożyczek, odsetki z tytułu zwłoki w regulowaniu należności, wielkość rozwiązanych rezerw dotyczących działalności finansowej, przychody ze sprzedaży papierów wartościowych, dodatnie różnice kursowe, przywrócenie utraconej wartości inwestycji, wartość umorzonych kredytów i pożyczek, zyski z rozliczenia instrumentów pochodnych.

Na koszty finansowe składają się głównie odsetki od kredytów i pożyczek, odsetki za zwłokę w zapłacie zobowiązań, utworzone rezerwy na pewne lub prawdopodobne straty z operacji finansowych, wartość w cenie nabycia sprzedanych udziałów, akcji, papierów wartościowych, prowizje i opłaty manipulacyjne, wartość inwestycji krótkoterminowych, dyskonto i różnice kursowe, straty z rozliczenia instrumentów pochodnych oraz w przypadku leasingu finansowego inne opłaty za wyjątkiem rat kapitałowych.

3.6. Podatek dochodowy

Podatek dochodowy obejmuje: podatek bieżący do zapłaty oraz podatek odroczony.

Podatek bieżący

Bieżące obciążenie podatkowe ustala się na podstawie wyniku podatkowego (podstawy opodatkowania) danego roku (okresu) obrotowego.

Zysk (strata) podatkowa różni się od zysku (straty) bilansowej w związku z wyłączeniem przychodów podlegających opodatkowaniu i kosztów stanowiących koszty uzyskania przychodów w latach następnych oraz tych przychodów i kosztów, które nigdy nie będą podlegały opodatkowaniu oraz włączeniem kosztów, które stanowią koszty podatkowe, a nie stanowią kosztów bilansowych. Obciążenie z tytułu podatku bieżącego oblicza się w oparciu o stawki podatkowe obowiązujące w danym roku obrotowym.

Ten Square Games S.A. jako spółka prowadząca działalność badawczo-rozwojową i uzyskująca dochody z kwalifikowanych praw własności intelektualnej stosuje preferencyjną stawkę podatku dochodowego. W celu skorzystania z ulgi podatkowej IP BOX Spółka:

- dzieli dochód podatkowy na dochody z tytułu kwalifikowanych praw własności intelektualnej (w przypadku spółki są to gry spełniające definicję programów komputerowych) i pozostałe źródła;
- dla dochodów z tytułu kwalifikowanych praw własności intelektualnej wyliczany jest wskaźnik nexus, zgodnie z zasadami określonymi w Ustawie o podatku dochodowym od osób prawnych;
- wskaźnik nexus wykorzystywany jest do obliczenia wysokości podatku dla każdego ze źródeł dochodów.

W przypadku pozostałych źródeł dochodu Spółka korzysta z ulgi na badania i rozwój, która stanowi pomniejszenie dochodu do opodatkowania. Od 2022 r. Spółka korzysta z możliwości zastosowania ulgi na badania i rozwój również w odniesieniu do dochodów z tytułu kwalifikowanych praw własności intelektualnej.

Podatek odroczony

Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego to podatek podlegający zapłacie w przyszłości ujmowany w pełnej wysokości metodą bilansową, z tytułu różnic przejściowych pomiędzy wartością podatkową aktywów i zobowiązań, a ich wartością bilansową w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego to podatek podlegający zwrotowi w przyszłości, wyliczany metodą bilansową, z tytułu różnic przejściowych pomiędzy wartością podatkową aktywów i zobowiązań, a ich wartością bilansową w sprawozdaniu finansowym. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmuje się, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości osiągnięty zostanie dochód do opodatkowania, który umożliwi wykorzystanie różnic przejściowych.

Podstawowe różnice przejściowe dotyczą odmiennej amortyzacji wytworzonych przez Grupę gier, wyceny bilansowej rozrachunków oraz rozliczania w czasie przychodów od użytkowników.

Odroczony podatek dochodowy ustala się przy zastosowaniu stawek podatkowych obowiązujących prawnie lub faktycznie na dzień bilansowy, które będą obowiązywać w momencie ich realizacji.

Odroczony podatek jest ujmowany w rachunku zysków i strat, a w przypadku gdy dotyczy on transakcji rozliczanych z kapitałem własnym ujmowany jest w kapitale własnym.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmuje się, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości osiągnięty zostanie dochód do opodatkowania, który umożliwi wykorzystanie różnic przejściowych. Zobowiązanie lub aktywa z tytułu podatku odroczonego w bilansie jest wykazywane odpowiednio jako zobowiązanie lub aktywa długoterminowe.

Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego

Wraz z wprowadzeniem w 2019 roku „KIMSF 23: Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego", który wyjaśnia ujęcie podatku dochodowego, w przypadku gdy nie ma pewności, czy zastosowane przez jednostkę podejście podatkowe zostanie zaakceptowane przez organy podatkowe, Spółka każdorazowo ocenia możliwe podejście organów do zeznania podatkowego przygotowanego przez Spółkę. W przypadku gdy jest prawdopodobne, że organy podatkowe zaakceptują zastosowane podejście podatkowe, Spółka ujmuje podatki w sprawozdaniu finansowym spójnie z zeznaniami podatkowymi bez odzwierciedlenia niepewności w ujęciu podatku bieżącego i odroczonego. W przeciwnym wypadku podstawę opodatkowania (lub stratę podatkową), wartości podatkowe oraz niewykorzystane straty podatkowe Spółka ujmuje w kwocie, która w lepszy sposób odzwierciedli rozstrzygnięcie niepewności, przy wykorzystaniu metody jednego najbardziej prawdopodobnego wyniku lub metody wartości oczekiwanej (sumy ważonych prawdopodobieństwem możliwych rozwiązań). Przy ocenie prawdopodobieństwa akceptacji Spółka zakłada, że organy podatkowe dokonają weryfikacji niepewnego ujęcia podatkowego oraz mają pełną wiedzę o tym zagadnieniu.

3.7. Rzeczowe aktywa trwałe

Grupa uznaje za środki trwałe pojedyncze, zdatne do użytku rzeczy, spełniające kryteria określone dla środków trwałych w MSR 16 Rzeczowe aktywa trwałe, jeżeli cena nabycia (koszt wytworzenia) wynosi co najmniej 3.500 PLN. Środki trwałe o wartości poniżej 3.500 PLN są jednorazowo umarzane lub spisywane w koszty w miesiącu nabycia.

Rzeczowe aktywa trwałe ujmowane są według kosztu (ceny nabycia lub kosztu wytworzenia) pomniejszonego w kolejnych okresach o odpisy amortyzacyjne oraz utratę wartości. Koszty finansowania zewnętrznego bezpośrednio związanego z nabyciem lub wytworzeniem składników majątku wymagających dłuższego okresu czasu, aby mogły być zdatne do użytkowania lub odsprzedaży, są doliczane do kosztów wytworzenia takich środków trwałych, aż do momentu oddania tych środków trwałych do użytkowania. Koszty modernizacji uwzględnia się w wartości bilansowej środków trwałych wówczas, gdy jest prawdopodobne, że z tego tytułu nastąpi wpływ korzyści ekonomicznych dla Grupy, zaś koszty poniesione na modernizację można wiarygodnie zmierzyć. Wszelkie pozostałe wydatki ponoszone na naprawę i konserwację środków trwałych odnosi się w ciężar rachunku zysków i strat w okresach sprawozdawczych, w których zostały poniesione.

Amortyzację wylicza się dla wszystkich środków trwałych, z pominięciem gruntów oraz środków trwałych w budowie, przez oszacowany okres ekonomicznej przydatności tych środków, używając metody liniowej. Grupa kierując się zasadą istotności przyjęła zasadę, iż rozpoczyna amortyzację od miesiąca następującego po miesiącu przyjęcia środka do użytkowania.

Grupa dokonuje okresowej, nie później niż na koniec roku obrotowego, weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności środków trwałych, wartości końcowej i metody amortyzacji, a konsekwencje zmian tych szacunków uwzględniane są w następnym i kolejnych latach obrotowych (prospektywnie). Na dzień bilansowy Grupa dokonuje również weryfikacji rzeczowych aktywów

trwałych pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów przewyższa jego wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty konieczne do poniesienia w związku z jego sprzedażą lub wartości użytkowej.

Odpisów dokonuje się w ciężar pozostałych kosztów odpowiednich do funkcji rzeczowych aktywów trwałych w okresie, kiedy stwierdzono trwałą utratę wartości, nie później niż na koniec roku obrotowego. Jeśli Grupa z dostateczną pewnością stwierdzi ustanie przyczyny, z powodu której dokonała odpisu aktualizacyjnego wartość aktywa, przeprowadza odwrócenie uprzednio dokonanego odpisu aktualizującego w części bądź w całości, poprzez uznanie przychodów.

Zyski lub straty wynikłe ze sprzedaży/likwidacji lub zaprzestania użytkowania środków trwałych są określane jako różnica pomiędzy przychodami ze sprzedaży, a wartością netto tych środków trwałych i są ujmowane w Rachunku zysków i strat.

3.8. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są wyceniane według historycznego kosztu nabycia lub wytworzenia pomniejszane o odpisy amortyzacyjne oraz odpisy z tytułu utraty wartości. Amortyzacja jest naliczana metodą liniową.

Grupa dokonuje okresowej, nie później niż na koniec roku obrotowego, weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych, wartości końcowej i metody amortyzacji, a konsekwencje zmian tych szacunków uwzględniane są w następnym i kolejnych latach obrotowych (prospektywnie). Na dzień bilansowy Grupa dokonuje również weryfikacji aktywów niematerialnych pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów przewyższa jego wartość odzyskiwaną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty konieczne do poniesienia w związku z jego sprzedażą lub wartości użytkowej.

Odpisów dokonuje się w ciężar pozostałych kosztów odpowiednich do funkcji aktywów niematerialnych w okresie, kiedy stwierdzono trwałą utratę wartości, nie później niż na koniec roku obrotowego. Jeśli Grupa z dostateczną pewnością stwierdzi ustanie przyczyny, z powodu której dokonała odpisu aktualizacyjnego wartość aktywa, przeprowadza odwrócenie uprzednio dokonanego odpisu aktualizującego w części bądź w całości, poprzez uznanie przychodów.

Wartości niematerialne występujące w Grupie oraz stawki amortyzacji:

1) Oprogramowanie komputerowe - od 2 do 5 lat,

2) Koszty prac rozwojowych - od 5 do 10 lat.

Prace rozwojowe

Do wartości niematerialnych Grupa wlicza także wartości materialne w budowie (gry), jeżeli mogą zostać zakwalifikowane jako prace rozwojowe zgodnie z MSR 38 Wartości niematerialne, tj. spełniają łącznie następujące warunki:

a) z technicznego punktu widzenia istnieje możliwość ukończenia składnika aktywów niematerialnych, tak aby nadawał się do sprzedaży lub użytkowania,

b) istnieje możliwość udowodnienia zamiaru ukończenia składnika oraz jego użytkowania i sprzedaży,

c) składnik będzie zdolny do użytkowania lub sprzedaży,

d) znany jest sposób w jaki składnik będzie wytwarzał przyszłe korzyści ekonomiczne,

e) zapewnione zostaną środki techniczne oraz finansowe konieczne do ukończenia prac rozwojowych oraz jego użytkowania i sprzedaży,

f) istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych.

Jeżeli powyższe przesłanki nie są spełnione, Grupa traktuje wydatki jako prace badawcze i odnosi je w ciężar bieżącego okresu.

Do wartości niematerialnych w budowie wliczane są m.in. koszty wynagrodzeń, ujmowane wraz z płatnościami w formie akcji, a także koszty pośrednie, których alokacja jest możliwa na produkcję w toku.

Prace rozwoje w toku realizacji, jako nieamortyzowane wartości niematerialne podlegają nie rzadziej niż rocznie testowaniu pod kątem utraty wartości.

Grupa traktuje nakłady na grę za zakończone i przeklasyfikuje je na pozycję koszty prac rozwojowych w momencie tzw. soft launch, czyli wypuszczenia gry na kilku wybranych rynkach.

Wartość firmy

Wartość firmy z tytułu przejęcia jednostki jest początkowo ujmowana według ceny nabycia stanowiącej kwotę nadwyżki sumy: (i) przekazanej zapłaty, (ii) kwoty wszelkich niekontrolujących udziałów w jednostce przejmowanej oraz (iii) w przypadku połączenia jednostek realizowanego etapami wartości godziwej na dzień przejęcia udziału w kapitale jednostki przejmowanej, należącego poprzednio do jednostki przejmującej, nad kwotą netto ustaloną na dzień przejęcia wartości możliwych do zidentyfikowania nabytych aktywów i przejętych zobowiązań. Na dzień przejęcia nabyta wartość firmy jest alokowana do każdego z ośrodków wypracowujących środki pieniężne, które mogą skorzystać z synergii powstałych na połączeniu. Po początkowym ujęciu, wartość firmy jest wykazywana według ceny nabycia pomniejszonej o wszelkie skumulowane odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości. Test na utratę wartości przeprowadza się na dzień 31 grudnia lub częściej, jeśli wystąpią ku temu przesłanki. Wartość firmy nie podlega amortyzacji. Odpis z tytułu utraty wartości ustalany jest poprzez oszacowanie odzyskiwalnej wartości ośrodka wypracowującego środki pieniężne, do którego została alokowana dana wartość firmy. W przypadku, gdy odzyskiwalna wartość ośrodka wypracowującego środki pieniężne jest niższa niż wartość bilansowa, ujęty zostaje odpis z tytułu utraty wartości. Wartość firmy jest usuwana z bilansu w przypadku, gdy nastąpi utrata kontroli nad ośrodkiem, do którego była alokowana.

3.9. Leasing

Zgodnie z MSSF 16 dotyczącym zasad ujmowania, wyceny, prezentacji i ujawniania leasingu, Spółka prezentuje aktywa i zobowiązania wynikające z opisanych w MSSF 16 umów.

Na początku umowy jednostka ocenia, czy dana umowa jest leasingiem, czy zawiera leasing. Umowa jest leasingiem lub zawiera leasing, jeżeli na jej mocy przekazuje się prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego składnika aktywów na dany okres w zamian za wynagrodzenie.

W dacie rozpoczęcia umowy Spółka ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania oraz zobowiązanie z tytułu leasingu. Składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania wyceniany jest według kosztu, natomiast zobowiązanie z tytułu leasingu ujmowane jest w wysokości wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty w tej dacie.

Za koszt długu przyjmowana jest średnia rynkowa stopa procentowa kredytów złotowych dla przedsiębiorstw publikowana przez NBP.

Po dacie rozpoczęcia Spółka wycenia składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania, stosując model kosztu, zobowiązanie natomiast poprzez:

a) zwiększenie wartości bilansowej w celu odzwierciedlenia odsetek od zobowiązania z tytułu leasingu,

b) zmniejszenie wartości bilansowej w celu uwzględnienia zapłaconych opłat leasingowych, oraz

c) zaktualizowanie wyceny wartości bilansowej w celu uwzględnienia wszelkiej ponownej oceny lub zmiany leasingu, lub w celu uwzględnienia zaktualizowanych zasadniczo stałych opłat leasingowych.

Odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu w każdym terminie w ciągu okresu leasingu są kwotą, w ramach której uzyskuje się stałą okresową stopę procentową w stosunku do nieuregulowanego salda zobowiązania z tytułu leasingu. Część odsetkowa kosztów finansowych obciąża zysk lub stratę bieżącego okresu.

3.10. Instrumenty finansowe

Grupa ujmuje składnik aktywów finansowych lub zobowiązanie finansowe w sprawozdaniu z sytuacji finansowej wtedy i tylko wtedy, gdy staje się związana postanowieniami umowy instrumentu. Bezwarunkowe należności i zobowiązania ujmuje się jako aktywa lub zobowiązania, gdy Grupa staje się stroną umowy, w wyniku czego zyskuje prawo do otrzymania środków pieniężnych lub bierze na siebie obowiązek ich wypłaty.

Z wyjątkiem należności z tytułu dostaw i usług, które są wyceniane według zamortyzowanego kosztu, w momencie początkowego ujęcia Grupa wycenia składnik aktywów finansowych lub zobowiązanie finansowe w wartości godziwej, którą w przypadku aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych niewycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy powiększa się lub pomniejsza

o koszty transakcyjne, które można bezpośrednio przypisać do nabycia lub emisji tych aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych.

Grupa klasyfikuje składnik aktywów finansowych jako wyceniany po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie albo w wartości godziwej przez inne całkowite dochody bądź w wartości godziwej przez wynik finansowy na podstawie:

a) modelu biznesowego jednostki w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz

b) charakterystyki wynikających z umowy przepływów pieniężnych dla składnika aktywów finansowych.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w zamortyzowanym koszcie, jeśli spełnione są oba poniższe warunki:

a) składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy;

b) warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

Składnik aktywów finansowych jest wyceniany w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki:

a) składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno otrzymywanie przepływów pieniężnych wynikających z umowy, jak i sprzedaż składników aktywów finansowych; oraz

b) warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez wynik finansowy, chyba że jest wyceniany w zamortyzowanym koszcie (przesłanki powyżej) lub w wartości godziwej przez inne całkowite dochody (przesłanki wskazane powyżej).

Grupa klasyfikuje wszystkie zobowiązania finansowe jako wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie z wyjątkiem: zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (jednorazowa decyzja przy początkowym ujęciu, jeżeli jest to dopuszczalne przez MSSF 9), zobowiązań finansowych powstałych w wyniku przeniesienia składnika aktywów finansowych, umów gwarancji finansowych, zobowiązań do udzielenia pożyczki oprocentowanej poniżej rynkowej stopy procentowej, warunkowej zapłaty ujętej przez jednostkę przejmującą w ramach połączenia jednostek.

Na każdy dzień sprawozdawczy Grupa wycenia odpis na oczekiwane straty kredytowe z tytułu instrumentu finansowego w kwocie równej oczekiwanym stratom kredytowym w całym okresie życia, jeżeli ryzyko kredytowe związane z danym instrumentem finansowym znacznie wzrosło od momentu początkowego ujęcia.

W celu dokonania analizy statystycznej należności Grupa stosuje podział na następujące kategorie odbiorców:

1) Międzynarodowi pośrednicy płatności (sklepy mobilne, agregatorzy płatności);

2) Pośrednicy reklamowi;

3) Licencjobiorcy.

3.11. Transakcje w walucie obcej

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym prezentowane są w polskich złotych („PLN"), która stanowi walutę funkcjonalną Grupy.

Wycena

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają, z wyjątkiem różnic kursowych stanowiących koszty finansowania zewnętrznego, które dotyczą aktywów w budowie przeznaczonych do przyszłego wykorzystania operacyjnego, które włącza się do tych aktywów i traktuje, jako korekty kosztów odsetkowych.

Transakcje w ciągu roku

Transakcje wyrażone w walutach innych niż złoty są przeliczane na złote po kursie faktycznie zastosowanym w dniu zawarcia transakcji, a jeżeli zastosowanie tego kursu nie jest możliwe po kursie średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień. Rozchód środków pieniężnych w walucie obcej z rachunków własnych dokonywany jest wg metody „pierwsze przyszło - pierwsze wyszło" (FIFO).

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają, z wyjątkiem różnic kursowych stanowiących koszty finansowania zewnętrznego, które dotyczących aktywów w budowie przeznaczonych do przyszłego wykorzystania operacyjnego, które włącza się do tych aktywów i traktuje, jako korekty kosztów odsetkowych.

3.12. Należności

Należności handlowe i pozostałe należności

Pożyczki i należności są klasyfikowane jako aktywa finansowe. Udzielone pożyczki wycenia się w zamortyzowanym koszcie za pomocą stopy procentowej określonej w umowie pożyczki. Należności handlowe i pozostałe należności wyceniane są w księgach w wartości odpowiadającej cenom transakcyjnym skorygowanym o odpowiednie odpisy z tytułu utraty wartości w ramach modelu strat oczekiwanych.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

3.13. Kapitały

Kapitał zakładowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie spółki i wpisanej w rejestrze sądowym. Jeżeli akcje obejmowane są po cenie wyższej od wartości nominalnej, nadwyżka ujmowana jest w kapitale zapasowym. W pozycji pozostałe kapitały Grupa ujmuje zysk okresu przeznaczony zgodnie z uchwałą wspólników na pozostałe kapitały.

3.14. Płatności w formie akcji

W przypadku wystąpienia płatności w formie akcji w transakcjach z pracownikami i innymi osobami świadczącymi podobne usługi jednostka wycenia wartość godziwą otrzymanych usług poprzez odniesienie do wartości godziwej przyznanych instrumentów kapitałowych. Wynika to z faktu, że zazwyczaj nie jest możliwe wiarygodne oszacowanie wartości godziwej otrzymanych usług. Wartość godziwą instrumentów kapitałowych określa się na dzień przyznania tych instrumentów.

3.15. Wypłata dywidend

Dywidendy ujmuje się w momencie ustalenia praw akcjonariuszy Jednostki dominującej do ich otrzymania.

3.16. Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania. Wysokość utworzonych rezerw jest weryfikowana i aktualizowana na koniec okresu sprawozdawczego, w celu skorygowania szacunków do zgodnych ze stanem wiedzy Grupy na ten dzień. W sprawozdaniu finansowym rezerwy są prezentowane odpowiednio jako długo- i krótkoterminowe.

3.17. Zobowiązania

Zobowiązania stanowią obecny, wynikający ze zdarzeń przeszłych obowiązek Grupy, którego wypełnienie spowoduje wypływ z Grupy środków zwierających w sobie korzyści ekonomiczne.

Zobowiązania długoterminowe obejmują zobowiązania, których termin wymagalności, licząc od końca okresu sprawozdawczego przypada w okresie dłuższym niż 12 miesięcy. Zobowiązania krótkoterminowe obejmują zobowiązania, których termin wymagalności,

licząc od końca okresu sprawozdawczego przypada w okresie krótszym niż 12 miesięcy. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług są ujmowane według wartości nominalnej. Ewentualne odsetki ujmuje się w momencie otrzymania not od dostawców.

3.18. Transakcje z podmiotami powiązanymi

Zasady rachunkowości oraz ważne oszacowania i założenia zaprezentowane w części dotyczącej należności i zobowiązań mają zastosowanie do transakcji przeprowadzanych z podmiotami powiązanymi.

3.19 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie skonsolidowanego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki Dominującej pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki dominującej w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

Profesjonalny osąd

Moment rozpoczęcia aktywowania kosztów prac rozwojowych

Grupa zaczyna aktywować nakłady na prace rozwojowe w momencie, kiedy możliwe jest do udowodnienia, iż wskazane prace będą stanowiły prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne oraz pod warunkiem że Grupa posiada wystarczające środki potrzebne do ukończenia, użytkowania i pozyskiwania korzyści ze składnika wartości niematerialnych. Spełnienie obu kryteriów, tj. możliwości osiągania przyszłych korzyści ekonomicznych jak i warunku posiadania wystarczających środków opiera się na szacunku Zarządu wynikającym z analizy rynku oraz sytuacji finansowej Grupy.

Okres amortyzowania aktywowanych wartości niematerialnych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla aktywowanych w pozycji wartości niematerialnych kwot poniesionych kosztów prac rozwojowych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto aktywowanych kosztów prac rozwojowych.

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego wycenia się przy zastosowaniu stawek podatkowych, które według dostępnych prognoz będą stosowane na moment zrealizowania aktywa lub rozwiązania zobowiązania, przyjmując za podstawę przepisy podatkowe, które obowiązywały prawnie lub faktycznie na koniec okresu sprawozdawczego. Prawdopodobieństwo realizacji aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z przyszłymi zyskami podatkowymi opiera się na planach Grupy.

Rozpoznawanie przychodów z tytułu udostępniania trwałych wirtualnych dóbr

Spółka dokonuje szacunku kwoty zobowiązania (zobowiązania z tytułu umów z klientami) z tytułu udostępnienia trwałego dobra w grze - przychody dotyczące zakupu trwałych wirtualnych towarów (oraz prowizja platform dystrybucji cyfrowej takich jak Google Play oraz App Store, dotycząca tych przychodów) są rozpoznawane przez szacowany średni okres gry użytkowników płacących.

Niepewność szacunków

Utrata wartości aktywów

Na każdy dzień bilansowy Grupa dokonuje weryfikacji aktywów pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe.

W przypadku zakończonych prac rozwojowych (gier Grupy) szacunek opiera się na weryfikacji kilkunastu parametrów jakościowych gry, które w ocenie Zarządu mają wpływ na zdolność do generowania przyszłych korzyści ekonomicznych dla Grupy, niemniej jednak wraz ze zmianami zachodzącymi na rynku szacunki Zarządu są obarczone niepewnością.

W przypadku przeprowadzania testów na innej grupie aktywów (np. wartość inwestycji, wartość udziałów) szacunek opiera się na możliwości generowania gotówki przez ośrodek wypracowujący środki pieniężne (ang. CGU – cash generating unit), a wartość generowanej gotówki jest dyskontowana zgodnie z modelami matematycznymi. Wpływ na finalny rezultat testu ma w dużej mierze zastosowana stopa dyskonta oraz długoterminowa stopa wzrostu, a oba te parametry charakteryzują się dużą zmiennością na rynku. W odniesieniu do szacunku wpływów, to są one także obarczone niepewnością z uwagi na prognozowanie przychodów z gier, a jak wskazano powyżej, rynek gamingowy zmienia się gwałtownie i dynamicznie.

Wykorzystanie dóbr zużywalnych w czasie (eng. consumables)

Spółka szacuje na dzień sprawozdawczy liczbę niewykorzystanych pakietów premium (banknoty i perły) dla aktywnych graczy. Bazą do ustalenia liczby nierozliczonych pakietów jest wskaźnik ich rotacji (średni okres wykorzystania pakietu przez użytkowników aktywnych*) oraz średnie przychody uzyskane ze sprzedaży pakietów premium. Na podstawie analizy szacowany średni okres wykorzystania pakietu wynosi do 7 dni.

W przypadku, gdy szacowane kwoty zobowiązania do wyświadczenia usług w zamian za realizację pakietów premium są znaczące, Spółka ujmuje kwotę zobowiązania w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

W momencie uznania, że szacowana kwota zobowiązania do wyświadczenia usług jest znacząca (istotna), Spółka ujmuje także w aktywach koszty prowizji powiązane z przychodem odroczonym w czasie. Prowizje, na podstawie umów zawartych z głównymi pośrednikami (np. sklepami mobilnymi) wynoszą zwyczajowo 30% kwoty płatności.

*Spółka definiuje użytkownika aktywnego jako takiego, który dokonał kiedykolwiek minimum jednej płatności do dnia bilansowego oraz był aktywny w grze (tj. zalogował się minimum 1 raz) w ciągu 30 dni:

- poprzedzających dzień bilansowy i/lub

- po dniu bilansowym.

Wykorzystanie dóbr trwałych w grze w czasie (eng. durables)

Spółka szacuje na każdy dzień sprawozdawczy średni okres gry użytkowników płacących. Następnie Spółka dokonuje szacunku wartości ile zaewidencjonowanych przychodów w okresie poprzedzającym dzień sprawozdawczy dotyczy dóbr trwałych i następnie wylicza kwotę przychodu odroczonego.

W przypadku, gdy szacowane kwoty zobowiązania do wyświadczenia usług w zamian za zakup dóbr trwałych są znaczące, Spółka ujmuje kwotę zobowiązania w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

W momencie uznania, że szacowana kwota zobowiązania do wyświadczenia usług jest znacząca (istotna), Spółka ujmuje także w aktywach koszty prowizji powiązane z przychodem odroczonym w czasie. Prowizje, na podstawie umów zawartych z głównymi pośrednikami (np. sklepami mobilnymi) wynoszą zwyczajowo 30% kwoty płatności.

Ustalenie istotności

Grupa sporządzając sprawozdania finansowe stosuje zasadę istotności. Zasada istotności wprowadza możliwość stosowania uproszczeń, jeżeli nie wywiera to istotnie ujemnego wpływu na rzetelne i jasne przedstawienie sytuacji majątkowej i finansowej oraz wyniku finansowego. Grupa jako poziom istotności przy sporządzaniu niniejszego sprawozdania przyjęła kwotę równą 1 mln PLN (zgodnie z polityką rachunkowości nie więcej niż 5% wyniku brutto po uwzględnieniu jednorazowych wydarzeń np. odpisów wartości gier).

NOTY DO SPRAWOZDANIA – DANE SKONSOLIDOWANE

1. PRZYCHODY

Zgodnie z MSSF 15 przychody ze sprzedaży usług, po pomniejszeniu o podatek od towarów i usług, rabaty i upusty są rozpoznawane w momencie, gdy zobowiązanie do wykonania świadczenia poprzez przekazanie kontrahentowi usługi zostanie spełnione.

Wyszczególnienie	01.01.2026-30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
Sprzedaż usług	289 994 242	271 472 492
SUMA przychodów ze sprzedaży	**289 994 242**	**271 472 492**
Pozostałe przychody operacyjne	863 809	829 370
Przychody finansowe	3 241 539	2 579 395
SUMA przychodów ogółem z działalności kontynuowanej	**294 099 590**	**274 881 257**
SUMA przychodów ogółem	**294 099 590**	**274 881 257**

Przychody z działalności zaniechanej nie wystąpiły.

1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych oraz mierników wyników

Zarząd nie wydziela odrębnych segmentów działalności spełniających definicję MSSF 8 par. 5, w tym przychodów, kosztów, aktywów i zobowiązań, dla których byłaby sporządzana odrębna informacja finansowa i na podstawie której były podejmowane decyzje dotyczące alokacji zasobów przez główny organ odpowiedzialny za podejmowanie decyzji operacyjnych.

Zarząd ocenia wyniki finansowe Grupy Kapitałowej przede wszystkim w oparciu o 2 wskaźniki: „Płatności" oraz „EBITDA skorygowana/powtarzalna".

Pod pojęciem „Płatności" Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczony w czasie. Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty (consumables) oraz dóbr trwałych (durables) przez aktywnych graczy dokonanego na dzień bilansowy. Kwota tak odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „zobowiązania z tytułu umów z klientami".

„Powtarzalna EBITDA" oznacza wykazany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zysk z działalności operacyjnej osiągnięty przez Grupę za dany rok obrotowy powiększony o amortyzację środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, skorygowany o:
- zdarzenia nadzwyczajne i jednorazowe;
- koszty przeprowadzenia programu motywacyjnego opartego o akcje zgodnie z obowiązującymi Spółkę standardami sprawozdawczości finansowej;
- wpływ niegotówkowych korekt przychodu (i związanego z tym przychodem kosztu prowizji dystrybutorów), związanych np. z odroczeniem w czasie przychodów z wirtualnej waluty (consumables) i trwałych wirtualnych dóbr (durables);
- wpływ ewentualnych jednorazowych odpisów aktualizujących wartość nakładów inwestycyjnych na stworzenie gier mobilnych.

1.2. Przychody – źródło

Działalność Grupy oparta jest o produkcję i dystrybucję gier w modelu Free to Play (F2P), Grupa osiąga przychody ze sprzedaży związane z mikropłatnościami w grze, związane z wyświetlanymi reklamami w grze, na podstawie modelu subskrypcyjnego oraz na podstawie umów licencyjnych.

typ przychodów	płatności 1-09.2026	udział w płatnościach 1-09.2026	płatności 1-09.2025	udział w płatnościach 1-09.2025
mikropłatności	255 166 753	88,5%	239 497 430	93,2%
reklamy	19 049 801	6,6%	4 836 372	1,9%
subskrypcje	13 651 638	4,7%	12 167 311	4,7%
licencje	316 032	0,1%	349 168	0,1%
RAZEM PŁATNOŚCI	**288 184 224**	**100,0%**	**256 850 282**	**100,0%**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	899 872	N/D	-785 555	N/D
Przychód odroczony w czasie (durables)	910 146	N/D	15 407 765	N/D
RAZEM PRZYCHODY	**289 994 242**	**N/D**	**271 472 492**	**N/D**

Przychody z mikropłatności, subskrypcji i licencji są w całości generowane przez osoby fizyczne, natomiast przepływ środków do Grupy odbywa się poprzez agregatorów płatności, sklepy mobilne bądź licencjobiorców. Użytkownicy zakupują w grze określone pakiety np. pakiet pereł, pakiet przynęt (w grach wędkarskich), ulepszone wędki. Cena pakietu jest stała, ustalana przez Grupę. Przekazanie dóbr użytkownikowi następuje w momencie zarejestrowania płatności przez wskazane podmioty. Mimo iż w przypadku zakupu pakietów premium, tj. pakietów zawierających m.in. wirtualną walutę, transfer waluty na konto użytkownika odbywa się natychmiastowo po dokonaniu płatności, samo wykorzystanie waluty wirtualnej w grze może być odroczone w czasie – jest to zależne każdorazowo od decyzji gracza, który może indywidualnie, w ramach istniejącej między stronami umowy, wybierać moment wymiany waluty wirtualnej na inne dobra wirtualne.

W przypadku przychodów reklamowych, użytkownikom (osobom fizycznym) są wyświetlane reklamy w grach. Wyświetlenie reklamy jest jednocześnie momentem zarachowania przychodu. Za wyświetlenie reklamy płaci reklamodawca, natomiast należna część tego przychodu trafia do Grupy poprzez pośredników reklamowych na podstawie raportów reklamowych.

Rozliczenie z pośrednikami odbywa się na podstawie miesięcznych raportów sprzedażowych, a płatność jest przekazywana zgodnie z terminem określonym w umowie, najczęściej jest to przedział od 1 do 60 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego.

1.3. Przychody – gry

gra	płatności 1-09.2026	udział w płatnościach 1-09.2026	płatności 1-09.2025	udział w płatnościach 1-09.2025
Fishing Clash	137 769 869	47,8%	148 486 444	57,8%
Hunting Clash	42 184 939	14,6%	48 433 705	18,9%
Wings of Heroes	32 010 008	11,1%	21 983 239	8,6%
Trophy Hunter	43 956 971	15,3%	3 257 886	1,3%
Medal Hunter	3 032 296	1,1%	0	0,0%
Real Flight Simulator	14 480 776	5,0%	15 960 276	6,2%
Let's Fish	6 265 539	2,2%	6 490 350	2,5%
Wild Hunt	3 572 129	1,2%	5 348 632	2,1%
Airline Commander	3 646 186	1,3%	5 420 372	2,1%
pozostałe	1 265 511	0,4%	1 469 379	0,6%
RAZEM PŁATNOŚCI	**288 184 224**	**100,0%**	**256 850 282**	**100,0%**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	899 872	N/D	-785 555	N/D
Przychód odroczony w czasie (durables)	910 146	N/D	15 407 765	N/D
RAZEM PRZYCHODY	**289 994 242**	**N/D**	**271 472 492**	**N/D**

Podział przychodów po kwartałach dla głównych tytułów:

gra	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026**	2Q 2026**	3Q 2026
Fishing Clash	52 643 140	48 709 762	47 133 542	49 047 847	46 230 340	46 486 027	45 053 502
Hunting Clash	18 637 608	15 227 407	14 568 690	15 295 131	15 259 475	13 426 322	13 499 142
Wings of Heroes	7 291 234	6 294 386	8 397 619	9 800 011	10 818 071	9 218 651	11 973 286
Trophy Hunter	29 697	43 177	3 185 012	10 198 650	15 031 704	13 639 691	15 285 576
Medal Hunter	0	0	0	0	0	264 610	2 767 686
Real Flight Simulator	5 297 592	5 193 527	5 469 157	5 180 558	5 114 382	4 599 405	4 766 989
Let's Fish	2 024 803	2 190 763	2 274 784	2 233 739	2 180 215	2 092 081	1 993 243
Wild Hunt	1 999 937	1 700 447	1 648 248	1 661 653	1 377 306	1 292 776	902 047
Airline Commander	2 018 051	1 581 136	1 821 185	1 455 311	1 416 395	1 087 292	1 142 499
pozostałe	519 365	455 013	495 000	626 469	472 793	392 369	400 349
RAZEM PŁATNOŚCI	**90 461 427**	**81 395 618**	**84 993 237**	**95 499 369**	**97 900 681**	**92 499 224**	**97 784 319**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	1 000 827	-2 991 836	1 205 454	-975 513	2 136 262	-761 960	-474 430
Przychód odroczony w czasie (durables)	5 190 738	6 031 370	4 185 657	-4 092 962	-1 904 894	1 178 394	1 636 646

*** Grupa dokonała korekty wartości płatności dla gier Wings of Heroes, Real Flight Simulator, Airline Commander oraz pozycji „pozostałe" dla wskazanych okresów w porównaniu do danych zaprezentowanych w raporcie kwartalnym oraz półrocznym. Przyczyną korekty był błędny (zawyżony) szacunek wartości płatności oraz zawyżony o taką samą kwotę koszt prowizji związanych z tymi płatnościami. Błąd nie miał wpływu na wyniki operacyjne Grupy. Poniżej zaprezentowano porównanie kwot wcześniej zaraportowanych do kwot po korekcie.*

DANE PRZED KOREKTĄ - PRZYCHODY

gra	*1Q2025*	*2Q2025*	*3Q2025*	*4Q2025*	*1Q2026*	*2Q2026*	*3Q2026*
Fishing Clash	*52 643 140*	*48 709 762*	*47 133 542*	*49 047 847*	*46 230 340*	*46 486 027*	*45 053 502*
Hunting Clash	*18 637 608*	*15 227 407*	*14 568 690*	*15 295 131*	*15 259 475*	*13 426 322*	*13 499 142*
Wings of Heroes	*7 291 234*	*6 294 386*	*8 397 619*	*9 800 011*	*11 104 261*	*9 676 635*	*11 973 286*
Trophy Hunter	*29 697*	*43 177*	*3 185 012*	*10 198 650*	*15 031 704*	*13 639 691*	*15 285 576*
Medal Hunter	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*	*264 610*	*2 767 686*
Real Flight Simulator	*5 297 592*	*5 193 527*	*5 469 157*	*5 180 558*	*5 249 276*	*4 903 236*	*4 766 989*
Let's Fish	*2 024 803*	*2 190 763*	*2 274 784*	*2 233 739*	*2 180 215*	*2 092 081*	*1 993 243*
Wild Hunt	*1 999 937*	*1 700 447*	*1 648 248*	*1 661 653*	*1 377 306*	*1 292 776*	*902 047*
Airline Commander	*2 018 051*	*1 581 136*	*1 821 185*	*1 455 311*	*1 442 108*	*1 121 983*	*1 142 499*
pozostałe	*519 365*	*455 013*	*495 000*	*626 469*	*487 943*	*414 606*	*400 349*
RAZEM PŁATNOŚCI	***90 461 427***	***81 395 618***	***84 993 237***	***95 499 369***	***98 362 628***	***93 317 967***	***97 784 319***
Przychód odroczony w czasie (consumables)	*1 000 827*	*-2 991 836*	*1 205 454*	*-975 513*	*2 136 262*	*-761 960*	*-474 430*
Przychód odroczony w czasie (durables)	*5 190 738*	*6 031 370*	*4 185 657*	*-4 092 962*	*-1 904 894*	*1 178 394*	*1 636 646*

DANE PO KOREKCIE – KOSZTY SPRZEDAŻY

Wyszczególnienie	*1Q 2025*	*2Q 2025*	*3Q 2025*	*4Q 2025*	*1Q 2026***	*2Q 2026***	*3Q 2026*
prowizje	*23 804 627*	*20 151 644*	*21 280 912*	*20 958 262*	*22 034 598*	*19 990 294*	*20 936 833*

DANE PRZED KOREKTĄ - KOSZTY SPRZEDAŻY

Wyszczególnienie	*1Q2025*	*2Q2025*	*3Q2025*	*4Q2025*	*1Q2026*	*2Q2026*	*3Q2026*
prowizje	*23 804 627*	*20 151 644*	*21 280 912*	*20 958 262*	*22 496 545*	*20 809 037*	*20 936 833*

RÓŻNICA – WPŁYW KOREKTY

gra	*1Q2025*	*2Q2025*	*3Q2025*	*4Q2025*	*1Q2026*	*2Q2026*	*3Q2026*
Wings of Heroes	*0*	*0*	*0*	*0*	*286 190*	*457 984*	*0*
Real Flight Simulator	*0*	*0*	*0*	*0*	*134 894*	*303 831*	*0*
Airline Commander	*0*	*0*	*0*	*0*	*25 713*	*34 691*	*0*
pozostałe	*0*	*0*	*0*	*0*	*15 150*	*22 237*	*0*
RAZEM PŁATNOŚCI	***0***	***0***	***0***	***0***	***461 947***	***818 743***	***0***
RAZEM PRZYCHODY	***0***	***0***	***0***	***0***	***461 947***	***818 743***	***0***
prowizje	*0*	*0*	*0*	*0*	*461 947*	*818 743*	*0*
WPŁYW NA WYNIK	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***

Przychód odroczony w czasie w podziale na gry i kwartały w 2026 roku oraz saldo bilansowe na dzień 1.01.2025, 31.12.2025 oraz 30.09.2026 roku (pozycja bilansowa „zobowiązania z tytułu umów z klientami" dla odroczonych przychodów oraz pozycja bilansowa „aktywa z tytułu umów z klientami" dla odroczonych kosztów prowizji):

ROK 2026

CONSUMABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2026	Q1 2026	Q1 2026	Q2 2026	Q2 2026	Q3 2026	Q3 2026	30.09.2026
Fishing Clash								
przychody odroczone	-12 345 324	625 306		-625 306		-1 197 041		-13 542 365
koszty odroczone	2 760 808	-229 019		180 263		178 832		2 890 884
Hunting Clash								
przychody odroczone	-4 431 206	1 259 992		-241 757		558 206		-2 854 765
koszty odroczone	1 139 983	-359 354		25 387		-137 981		668 035
Let's Fish								
przychody odroczone	-588 117	77 703		15 270		-27 368		-522 512
koszty odroczone	176 435	-23 311		-4 581		8 211		156 754
Wild Hunt								
przychody odroczone	-460 900	139 543		898		176 971		-143 488
koszty odroczone	138 270	-41 863		-269		-53 092		43 046
Real Flight Simulator								
przychody odroczone	-1 621 559	33 718	44 602	88 935	-67 252	13 985	127 181	-1 380 390
koszty odroczone	486 468	-9 570	-12 835	-25 487	17 891	3 629	-144 960	315 136
RAZEM								
przychody odroczone	-19 447 106	2 136 262	44 602	-761 960	-67 252	-475 247	127 181	-18 443 520
koszty odroczone	4 701 964	-663 117	-12 835	175 313	17 891	-401	-144 960	4 073 855

DURABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2026	Q1 2026	Q1 2026	Q2 2026	Q2 2026	Q3 2026	Q3 2026	30.09.2026
Fishing Clash								
przychody odroczone	-46 583 838	-1 490 553		523 920		2 035 669		-45 514 802
koszty odroczone	10 403 739	161 912		-172 003		-569 593		9 824 055
Hunting Clash								
przychody odroczone	-12 289 362	-414 341		654 474		-399 023		-12 448 252
koszty odroczone	3 138 876	41 689		-201 892		-29 438		2 949 235
RAZEM								
przychody odroczone	-58 873 200	-1 904 894		1 178 394		1 636 646		-57 963 054
koszty odroczone	13 542 615	203 601		-373 895		-599 031		12 773 290

CONSUMABLES +DURABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2026	Q1 2026	Q1 2026	Q2 2026	Q2 2026	Q3 2026	Q3 2026	30.09.2026
przychody odroczone	-78 320 306	231 368	44 602	416 434	-67 252	1 161 399	127 181	-76 406 574
koszty odroczone	18 244 579	-459 516	-12 835	-198 582	17 891	-599 432	-144 960	16 847 145
wpływ na wynik	**-60 075 727**	**-228 148**	**31 767**	**217 852**	**-49 361**	**561 967**	**-17 779**	**-59 559 429**

ROK 2025

CONSUMABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2025	Q1 2025	Q1 2025	Q2 2025	Q2 2025	Q3 2025	Q3 2025	Q4 2025	Q4 2025	31.12.2025
Fishing Clash										
przychody odroczone	-11 137 616	205 217		-2 699 847		2 371 638		-1 084 716		-12 345 324
koszty odroczone	2 797 078	-234 016		441 907		-499 044		254 866		2 760 791
Hunting Clash										
przychody odroczone	-4 106 374	716 040		-177 279		-1 122 956		259 363		-4 431 206
koszty odroczone	1 102 759	-242 270		29 777		295 894		-46 160		1 140 000
Let's Fish										
przychody odroczone	-454 459	63 127		-119 208		-24 456		-53 121		-588 117
koszty odroczone	136 338	-18 938		35 762		7 337		15 936		176 435
Wild Hunt										
przychody odroczone	-445 647	41 458		20 042		10 257		-87 010		-460 900
koszty odroczone	133 694	-12 437		-6 013		-3 077		26 103		138 270
Real Flight Simulator										
przychody odroczone	-1 558 250	-25 016	32 597	-15 488	-21 412	-29 084	-10 266	-10 040	15 400	-1 621 559
koszty odroczone	467 475	7 505	-9 779	4 608	6 462	8 763	3 042	2 437	-4 045	486 468
RAZEM										
przychody odroczone	-17 702 346	1 000 826	32 597	-2 991 780	-21 412	1 205 399	-10 266	-975 524	15 400	-19 447 106
koszty odroczone	4 637 344	-500 156	-9 779	506 041	6 462	-190 127	3 042	253 182	-4 045	4 701 964

DURABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2025	Q1 2025	Q1 2025	Q2 2025	Q2 2025	Q3 2025	Q3 2025	Q4 2025	Q4 2025	31.12.2025
Fishing Clash										
przychody odroczone	-53 979 343	3 166 906		4 239 642		2 996 575		-3 007 618		-46 583 838
koszty odroczone	13 627 088	-1 229 467		-1 660 936		-971 772		638 826		10 403 739
Hunting Clash										
przychody odroczone	-16 208 661	2 023 832		1 791 728		1 189 082		-1 085 343		-12 289 362
koszty odroczone	4 366 535	-693 827		-549 655		-301 271		317 094		3 138 876
RAZEM										
przychody odroczone	-70 188 004	5 190 738		6 031 370		4 185 657		-4 092 961		-58 873 200
koszty odroczone	17 993 623	-1 923 294		-2 210 591		-1 273 043		955 920		13 542 615

CONSUMABLES +DURABLES	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	01.01.2025	Q1 2025	Q1 2025	Q2 2025	Q2 2025	Q3 2025	Q3 2025	Q4 2025	Q4 2025	31.12.2025
przychody odroczone	-87 890 350	6 191 564	32 597	3 039 590	-21 412	5 391 056	-10 266	-5 068 485	15 400	-78 320 306
koszty odroczone	22 630 967	-2 423 450	-9 779	-1 704 550	6 462	-1 463 170	3 042	1 209 102	-4 045	18 244 579
wpływ na wynik	**-65 259 383**	**3 768 114**	**22 818**	**1 335 040**	**-14 950**	**3 927 886**	**-7 224**	**-3 859 383**	**11 355**	**-60 075 727**

1.4. Przychody – kontrahenci

kontrahent	płatności 1-09.2026	udział w płatnościach 1-09.2026	płatności 1-09.2025	udział w płatnościach 1-09.2025
Google Inc.	129 074 303	44,8%	119 011 407	46,3%
Apple Distribution International Ltd.	70 487 804	24,5%	72 297 870	28,1%
Aghanim Inc.	24 755 707	8,6%	415 512	0,2%
Appcharge Inc.	19 530 591	6,8%	21 251 763	8,3%
Adyen N.V.	11 918 080	4,1%	13 605 377	5,3%
Aplovin Corporation	10 319 697	3,6%	1 256 448	0,5%
Xsolla Inc.	2 239 298	0,8%	15 553 722	6,1%
pozostali	19 858 744	6,8%	13 458 183	5,2%
RAZEM PŁATNOŚCI	**288 184 224**	**100,0%**	**256 850 282**	**100,0%**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	899 872	N/D	-785 555	N/D
Przychód odroczony w czasie (durables)	910 146	N/D	15 407 765	N/D
RAZEM PRZYCHODY	**289 994 242**	**N/D**	**271 472 492**	**N/D**

1.5. Przychody – kanały dystrybucji

kanał dystrybucji	płatności 1-09.2026	udział w płatnościach 1-09.2026	płatności 1-09.2025	udział w płatnościach 1-09.2025
mobilny	279 906 807	97,1%	247 541 634	96,4%
przeglądarki	8 277 417	2,9%	9 308 648	3,6%
RAZEM PŁATNOŚCI	**288 184 224**	**100,0%**	**256 850 282**	**100,0%**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	899 872	N/D	-785 555	N/D
Przychód odroczony w czasie (durables)	910 146	N/D	15 407 765	N/D
RAZEM PRZYCHODY	**289 994 242**	**N/D**	**271 472 492**	**N/D**

1.6. Przychody – podział geograficzny

Grupa dokonuje przypisania płatności od użytkownika na podstawie IP wykorzystując zewnętrzne bazy danych oraz korzysta z raportów sprzedażowych po krajach dostępnych na wybranych platformach dystrybucji.

region	płatności 1-09.2026	udział w płatnościach 1-09.2026	płatności 1-09.2025	udział w płatnościach 1-09.2025
Ameryka Północna	124 611 606	43,3%	109 394 654	42,6%
Europa	117 287 934	40,7%	107 443 209	41,8%
w tym Polska	*15 492 594*	*5,4%*	*14 540 182*	*5,7%*
Azja	28 610 028	9,9%	26 059 141	10,1%
Ameryka Południowa	9 612 190	3,3%	7 054 259	2,7%
Australia i Oceania	5 366 163	1,9%	4 934 040	1,9%
Afryka	2 696 303	0,9%	1 964 979	0,8%
RAZEM PŁATNOŚCI	**288 184 224**	**100,0%**	**256 850 282**	**100,0%**
Przychód odroczony w czasie (consumables)	899 872	N/D	-785 555	N/D
Przychód odroczony w czasie (durables)	910 146	N/D	15 407 765	N/D
RAZEM PRZYCHODY	**289 994 242**	**N/D**	**271 472 492**	**N/D**

2. KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Wyszczególnienie	za okres 01.01.2026-30.09.2026	za okres 01.01.2025-30.09.2025
Amortyzacja	9 639 360	9 566 633
Zużycie materiałów i energii	572 707	503 127
Usługi obce	204 251 667	150 499 214
Podatki i opłaty	1 628 038	1 128 185
Wynagrodzenia	31 093 380	29 137 093
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	7 492 723	6 217 447
Pozostałe koszty rodzajowe	451 969	537 325
Koszty według rodzajów ogółem, w tym:	**255 129 844**	**197 589 024**
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług	49 358 976	45 436 829
Koszty sprzedaży	183 570 889	131 159 238
Koszty ogólnego zarządu	19 142 103	19 407 737
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	3 057 876	1 585 220

SZCZEGÓŁOWE ROZBICIE KATEGORII KOSZTÓW

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026
Amortyzacja - koszty zakończonych prac rozwojowych (głównie gry)	2 063 508	2 114 471	2 254 787	2 225 742	2 186 312	2 222 119	2 315 017
Amortyzacja - pozostałe aktywa	596 355	540 929	533 119	531 907	522 858	520 467	542 956
Wynagrodzenia oraz usługi podwykonawców	11 191 466	11 110 084	11 184 748	11 862 333	12 378 844	13 104 712	11 980 809
Tłumaczenia	317 254	350 529	394 904	338 603	324 371	393 792	576 624
Outsourcing modeli 3D	93 338	103 677	81 876	67 324	279 665	218 333	351 502
Pozostałe	1 499 932	1 354 189	1 236 883	1 449 597	1 476 532	1 429 456	1 592 484
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	-748 935	-777 974	-58 311	-280 395	-1 058 432	-1 567 618	-431 827
RAZEM KOSZT WYTWORZENIA SPRZEDANYCH USŁUG	**15 012 918**	**14 795 905**	**15 628 006**	**16 195 111**	**16 110 150**	**16 321 261**	**16 927 565**

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026**	2Q 2026**	3Q 2026
marketing:	15 602 094	12 727 474	20 063 875	30 033 925	32 397 879	25 880 590	42 639 971
- Fishing Clash	*8 151 812*	*7 565 442*	*6 521 755*	*7 126 171*	*5 693 899*	*7 682 013*	*9 786 944*
- Hunting Clash	*4 402 922*	*2 796 268*	*2 701 450*	*2 212 171*	*1 641 522*	*689 668*	*712 924*
-Wings of Heroes	*2 992 203*	*2 165 648*	*4 741 660*	*5 667 368*	*6 796 708*	*3 721 263*	*7 444 185*
- Trophy Hunter	*55 156*	*200 117*	*6 099 011*	*15 011 498*	*18 265 750*	*12 584 205*	*16 993 901*
- Medal Hunter	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*	*1 139 769*	*7 537 145*
- pozostałe tytuły	*0*	*0*	*0*	*16 716*	*0*	*63 672*	*164 872*
prowizje	23 804 627	20 151 644	21 280 912	20 958 262	22 034 598	19 990 294	20 936 833
revenue share	362 608	365 433	379 713	347 075	335 608	322 481	265 120
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	4 117 114	4 608 593	4 330 706	4 267 572	4 926 808	4 842 244	4 938 633
usługi badania rynku gier mobilnych	69 453	70 677	161 119	161 119	160 197	158 355	118 852
pozostałe	867 617	1 218 244	977 335	1 139 939	1 281 443	1 155 852	1 185 131
RAZEM KOSZTY SPRZEDAŻY	**44 823 513**	**39 142 065**	**47 193 660**	**56 907 892**	**61 136 533**	**52 349 816**	**70 084 540**

*** Grupa dokonała korekty wartości płatności dla gier Wings of Heroes, Real Flight Simulator, Airline Commander oraz pozycji „pozostałe" dla wskazanych okresów w porównaniu do danych zaprezentowanych w raporcie kwartalnym oraz półrocznym. Przyczyną korekty był błędny (zawyżony) szacunek wartości płatności oraz zawyżony o taką samą kwotę koszt prowizji związanych z tymi płatnościami. Błąd nie miał wpływu na wyniki operacyjne Grupy. Szerszy opis korekty został zamieszczony w nocie 1.3. niniejszego sprawozdania.*

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	3Q 2026
koszty powtarzalne, w tym:	**6 086 580**	**5 996 171**	**5 405 440**	**6 029 013**	**6 187 255**	**6 725 300**	**5 761 535**
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	2 826 448	2 924 104	2 689 671	2 563 845	3 076 127	3 023 520	2 456 437
koszty utrzymania spółek zależnych	949 065	869 616	828 430	1 005 639	1 179 790	1 039 211	725 816
wynajem biura i utrzymanie biura - Jednostka Dominująca	677 914	590 001	572 201	586 623	589 208	576 797	575 231
pozostałe	1 633 153	1 612 450	1 315 138	1 872 905	1 342 130	2 085 772	2 004 051
koszty jednorazowe/ niegotówkowe, w tym:	**296 636**	**979 857**	**643 053**	**-234 768**	**461 623**	**461 622**	**-455 232**
koszty programu motywacyjnego	306 249	979 857	643 053	-234 768	461 623	461 622	-455 232
koszty M&A	-9 613	0	0	0	0	0	0
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	**6 383 216**	**6 976 028**	**6 048 493**	**5 794 245**	**6 648 878**	**7 186 922**	**5 306 303**

3. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE

Pozostałe przychody operacyjne	01.01.2026-30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
Refaktura kosztów operacyjnych (narzut)	352 620	334 665
Współpraca sponsoringowa (barter)	323 770	211 810
Pozostałe	187 419	282 895
Razem	**863 809**	**829 370**

Pozostałe koszty operacyjne	01.01.2026-30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
Odpisy dot. gier (Hunting Next)	697 232	0
Współpraca sponsoringowa (barter)	323 770	211 810
Spisanie nieściągalnych należności	16 711	35 945
Darowizny	118 216	0
Pozostałe	223 096	92 372
Razem	**1 379 025**	**340 127**

4. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE

Przychody finansowe	01.01.2026-30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
Przychody z tytułu odsetek	1 642 759	2 579 395
Nadwyżka dodatnich różnic kursowych	1 598 780	0
Razem	**3 241 539**	**2 579 395**

Koszty finansowe	01.01.2026-30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
Strata z tytułu wyceny jednostek uczestnictwa (fundusz SISU)	1 131 240	0
Nadwyżka ujemnych różnic kursowych	0	3 451 872
Aktualizacja wartości zobowiązania z tyt. zakupu spółki Rortos	0	2 017 627
Odsetki - rozwinięcie dyskonta zobowiązania z tyt. zakupu spółki Rortos	0	822 185
Koszty z tytułu pozostałych odsetek (głównie leasing)	245 898	361 177
Pozostałe	66 404	11 775
Razem	**1 443 542**	**6 664 636**

5. TABELA RUCHÓW – RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

Wyszczególnienie	Maszyny i urządzenia	Budynki i lokale	Pozostałe środki trwałe	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2026	**5 012 851**	**26 829 355**	**5 235 850**	**37 078 056**
Zwiększenia:	**414 785**	**0**	**85 411**	**500 196**
- nabycie środków trwałych	392 809	0	73 435	**466 244**
- wycena bilansowa	21 976	0	11 976	**33 952**
Zmniejszenia:	**506 587**	**1 812**	**469 833**	**978 232**
- sprzedaż środków trwałych	506 587	0	469 833	**976 420**
- wycena bilansowa	0	1 812	0	**1 812**
Wartość bilansowa brutto na dzień 30.09.2026	**4 921 049**	**26 827 543**	**4 851 428**	**36 600 020**
Umorzenie na dzień 01.01.2026	**3 948 147**	**20 989 033**	**3 595 156**	**28 532 336**
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	321 773	1 818 120	769 645	**2 909 538**
Zmniejszenia z tytułu sprzedaży	492 581	0	136 674	**629 255**
Umorzenie na dzień 30.09.2026	**3 777 339**	**22 807 153**	**4 228 127**	**30 812 619**
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2026	**0**	**0**	**0**	**0**
Zwiększenia	0	0	0	**0**
Zmniejszenia	0	0	0	**0**
Odpisy aktualizujące na dzień 30.09.2026	**0**	**0**	**0**	**0**
Wartość bilansowa netto na dzień 30.09.2026	**1 143 710**	**4 020 390**	**623 301**	**5 787 401**

Struktura własnościowa – wartość netto:

Wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025
Własne	1 767 011	2 705 398
Używane na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej umowy, w tym umowy leasingu	4 020 390	5 840 322
Razem	**5 787 401**	**8 545 720**

6. TABELA RUCHÓW – WARTOŚCI NIEMATERIALNE I WARTOŚĆ FIRMY

Wyszczególnienie	Koszty prac rozwojowych	Oprogramowanie komputerowe	Wartości niematerialne w budowie	Wartość firmy	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2026	**97 116 463**	**1 520 880**	**554 956**	**148 037 266**	**247 229 565**
Zwiększenia:	**2 989 824**	**17 394**	**3 065 074**	**4 908 445**	**10 980 737**
- nabycie	0	14 178	3 057 877	0	3 072 055
- reklasyfikacja	1 695 451	0	0	0	1 695 451
- wycena bilansowa	1 294 373	3 216	7 197	4 908 445	6 213 231
Zmniejszenia:	**0**	**0**	**2 392 683**	**0**	**2 392 683**
- reklasyfikacja	0	0	1 695 451	0	1 695 451
- likwidacja	0	0	697 232	0	697 232
Wartość bilansowa brutto na dzień 30.09.2026	**100 106 287**	**1 538 274**	**1 227 347**	**152 945 711**	**255 817 619**
Umorzenie na dzień 01.01.2026	**48 434 530**	**1 426 894**	**0**	**0**	**49 861 424**
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	6 723 449	6 373	0	0	6 729 822
Umorzenie na dzień 30.09.2026	**55 157 979**	**1 433 267**	**0**	**0**	**56 591 246**
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2026	**0**	**0**	**0**	**41 201 364**	**41 201 364**
Zwiększenia	0	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 30.09.2026	**0**	**0**	0	**41 201 364**	**41 201 364**
Wartość bilansowa netto na dzień 30.09.2026	**44 948 308**	**105 007**	**1 227 347**	**111 744 347**	**158 025 009**

DODATKOWE NOTY OBJAŚNIAJĄCE

Status produkcji gier:

gra	wartość brutto na moment przyjęcia ("koszty prac rozwojowych ")	metoda wyceny kosztów produkcji	okres amortyzacji	start amortyzacji	koniec amortyzacji	status gry na dzień 30.09.2026
Let's Fish	68 064	kapitalizacja kosztów do dnia SL*	5 lat	01.02.2012	31.01.2017	w pełni zamortyzowane, wartość bilansowa 0 PLN
Wild Hunt	465 459	kapitalizacja kosztów do dnia SL	5 lat	01.05.2016	30.04.2021	w pełni zamortyzowane, wartość bilansowa 0 PLN
Fishing Clash	850 372	kapitalizacja kosztów do dnia SL	5 lat	01.07.2016	30.06.2021	w pełni zamortyzowane, wartość bilansowa 0 PLN
Hunting Clash	1 401 545	kapitalizacja kosztów do dnia SL	4 lata	01.11.2019	31.10.2023	w pełni zamortyzowane, wartość bilansowa 0 PLN
Airline Commander	32 150 736	DCF - nabyte aktywa spółki Rortos	10 lat	01.07.2021	30.06.2031	w trakcie amortyzacji
Real Flight Simulator	30 555 985	DCF - nabyte aktywa spółki Rortos	10 lat	01.07.2021	30.06.2031	w trakcie amortyzacji
Wings of Heroes	19 334 994	DCF - nabyte aktywa spółki Rortos	10 lat	01.06.2022	31.05.2032	w trakcie amortyzacji
Real Combat Simulator	678 994	kapitalizacja kosztów do dnia SL	5 lat	01.03.2025	28.02.2030	w trakcie amortyzacji
Trophy Hunter	3 170 591	kapitalizacja kosztów do dnia SL	5 lat	01.07.2025	30.06.2030	w trakcie amortyzacji
Medal Hunter	1 695 451	kapitalizacja kosztów do dnia SL	5 lat	01.06.2026	31.05.2031	w trakcie amortyzacji
Fishing Trip	*kapitalizacja kosztów, gra przed SL*	*kapitalizacja kosztów do dnia SL*	*nd*	*nd*	*nd*	*nd*

*SL – soft launch, czyli moment kiedy gra zostaje wypuszczona na kilku wybranych rynkach

Uzgodnienie wartości „Koszty prac rozwojowych”:

gra	wartość netto na 30.09.2025	wartość netto na 31.12.2025	wartość netto na 30.09.2026
Airline Commander*	17 438 917	16 514 646	14 736 754
Real Flight Simulator*	16 573 906	15 695 481	14 005 777
Wings of Heroes*	13 507 792	12 871 822	11 745 185
Real Combat Simulator*	653 903	658 892	484 308
Trophy Hunter	3 012 591	2 853 532	2 377 943
Medal Hunter	nd	kapitalizacja kosztów, gra przed SL	1 582 421
Fishing Trip	nd	kapitalizacja kosztów, gra przed SL	kapitalizacja kosztów, gra przed SL
pozostałe narzędzia	168 864	87 560	15 920
RAZEM	**51 355 973**	**48 681 933**	**44 948 308**

*gry każdorazowo wyceniane na dzień bilansowy, pierwotna wartość wyrażona w EUR

Uzgodnienie „Wartości niematerialne w budowie”:

gra	start kapitalizacji kosztów	koniec kapitalizacji kosztów	wartość netto 30.09.2025	wartość netto 31.12.2025	wartość netto 30.09.2026
Medal Hunter	7.2025	5.2026	58 010	338 425	0 PLN (gra przyjęta do użytkowania)
Hunter's Lodge (Hunting Next)	2.2026	5.2026	nd	nd	0 PLN (gra odpisana w pełnej wysokości poniesionych kosztów tj. 697.232 PLN)
Fishing Trip	2.2026	kapitalizacja kosztów, gra przed SL	nd	nd	1 003 618
pozostałe	nd	nd	0	216 531	223 729
RAZEM			**58 010**	**554 956**	**1 227 347**

7. POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE

Wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Pozostałe aktywa finansowe:	**24 933 794**	**24 787 733**	**24 837 388**
- inwestycja w Gamesture	13 235 055	12 681 019	12 640 973
- wartość brutto	*26 164 795*	*26 164 795*	*26 164 795*
- udział w stracie Gamesture	*-7 515 405*	*-8 069 441*	*-8 109 487*
- odpis aktualizujący wartość inwestycji Gamesture	*-5 414 335*	*-5 414 335*	*-5 414 335*
- jednostki uczestnictwa funduszu inwestycyjnego Sisu Game Ventures	10 381 230	10 804 800	10 894 500
- kaucja z tyt. najmu biura	1 317 509	1 301 914	1 301 915

8. NALEŻNOŚCI

Wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Należności handlowe	32 674 320	33 479 414	29 103 623
Pozostałe należności	1 414 918	1 446 258	1 340 875
Rozliczenia międzyokresowe	4 041 161	3 430 243	3 063 030
Należności	**38 130 399**	**38 355 915**	**33 507 528**

NALEŻNOŚCI HANDLOWE

	30.09.2026			31.12.2025			30.09.2025		
	kwota w walucie	**wycena**	**udział %**	**kwota w walucie**	**wycena**	**udział %**	**kwota w walucie**	**wycena**	**udział %**
USD	4 029 077	15 491 397	47,41%	3 850 756	13 868 881	41,43%	3 168 864	11 507 731	39,54%
PLN	8 857 248	8 857 248	27,11%	10 567 088	10 567 088	31,56%	8 922 510	8 922 510	30,66%
EUR	1 906 410	8 325 675	25,48%	2 139 599	9 043 445	27,01%	2 028 216	8 658 861	29,75%
pozostałe waluty	------	0	0,00%	------	0	0,00%	------	14 521	0,05%
RAZEM		**32 674 320**	**100,00%**		**33 479 414**	100,00%		**29 103 623**	100,00%

Płatności od użytkowników są agregowane przez pośredników (sklepy mobilne, agregatorów płatności). W strukturze należności największe salda pochodzą od:

» Apple Distribution International – 32,66 % na 30.09.2026 roku w porównaniu do 33,86 % na 31.12.2025;

» Google Inc. – 31,54 % na 30.09.2026 roku w porównaniu do 35,96 % na 31.12.2025;

» Aghanim, Inc – 13,52% na 30.09.2026 roku w porównaniu do 0,50% na 31.12.2025;

Żaden inny podmiot nie przekroczył 10% udziału w sumie należności na 30.09.2026 roku.

9. POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA

Wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
Składki na ubezpieczenie społeczne (ZUS)	1 257 071	1 558 905	1 171 135
Podatek dochodowy od osób fizycznych	245 967	249 787	194 177
PFRON	33 893	31 444	32 208
Pozostałe zobowiązania	556 563	705 203	511 576
Zobowiązania z tytułu nabycia spółki Rortos (earn-out payments)	0	18 014 620	18 559 996
Podatek zryczałtowany u źródła	0	21 557	0
RAZEM POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	**2 093 494**	**20 581 516**	**20 469 092**

Zobowiązanie z tytułu nabycia spółki Rortos w postaci earn-out payments było naliczane do 31.12.2025 roku, a jego wysokość zależała od osiąganych przez tę spółkę wyników finansowych w danym okresie.

10. REZERWY

Wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
rezerwy długoterminowe:	**2 443 968**	**2 675 264**	**3 027 042**
rezerwa TFR (włoska rezerwa emerytalna)	1 269 008	1 089 464	1 328 421
rezerwa na premie	1 174 960	1 585 800	1 698 621
rezerwy krótkoterminowe:	**3 560 761**	**4 171 244**	**4 010 575**
rezerwa urlopowa	2 380 186	2 124 876	2 196 356
rezerwa na premie	1 180 575	2 046 368	1 814 219
RAZEM REZERWY	**6 004 729**	**6 846 508**	**7 037 617**

11. PODATEK BIEŻĄCY

Przepisy dotyczące podatku dochodowego od osób prawnych podlegają częstym zmianom, wskutek czego niejednokrotnie brak jest odniesienia do utrwalonych regulacji bądź precedensów prawnych. Obowiązujące przepisy zawierają również niejasności, które powodują różnice w opiniach co do interpretacji prawnej przepisów podatkowych zarówno między organami państwowymi, jak i między organami państwowymi i przedsiębiorstwami. Rozliczenia podatkowe oraz inne (na przykład celne czy dewizowe) mogą być przedmiotem kontroli organów, które uprawnione są do nakładania wysokich kar, a ustalone w wyniku kontroli dodatkowe kwoty zobowiązań muszą zostać wpłacone wraz z wysokimi odsetkami. Zjawiska te powodują, że ryzyko podatkowe w Polsce jest wyższe niż

istniejące zwykle w krajach o rozwiniętym systemie podatkowym. Rozliczenia podatkowe mogą zostać poddane kontroli przez okres pięciu lat. W efekcie kwoty wykazane w sprawozdaniu finansowym mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez organa skarbowe.

Nazwa	za okres 01.01.2026 - 30.09.2026	za okres 01.01.2025 - 30.09.2025
Dochód do opodatkowania	**39 759 093**	**53 837 174**
podatek bieżący	5 893 737	6 423 481
podatek dochodowy odroczony	501 248	700 631
Obciążenie podatkowe wykazane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	**6 394 985**	**7 124 112**

KOMENTARZ DOTYCZĄCY PODATKU DOCHODOWEGO JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ

Począwszy od 2019 roku, wraz z wprowadzeniem do polskiego prawa podatkowego tzw. ulgi IP Box, Spółka korzysta z preferencyjnego opodatkowania części dochodów. Ulga ta polega na opodatkowaniu dochodu uzyskanego z kwalifikowanych praw własności stawką 5% zamiast standardowych 19%. Za kwalifikowane prawa własności Jednostka uznaje swoje gry i w związku z tym dla dochodowych tytułów korzysta z ulgi IP Box. W związku z faktem, że ulga jest stosunkowo nowa w polskim prawie, za lata 2019 i 2020 Spółka rozliczyła i zapłaciła podatek przy zastosowaniu tylko części preferencji. Częściowe zastosowanie preferencji polegało na kalkulacji wskaźnika Nexus w sposób ograniczający możliwość opodatkowania dochodów Spółki stawką podatku 5%. Wraz z wytworzeniem się praktyki, w trakcie 2022 roku Spółka podjęła decyzję o szerszym zastosowaniu ulgi i złożyła roczną deklarację CIT za 2021 rok przy pełnym zastosowaniu ulgi. Dodatkowo, na początku 2023 roku Spółka złożyła korektę podatku CIT za lata 2019 i 2020 również z uwzględnieniem szerszego stosowania ulgi, umożliwiającym Spółce opodatkowanie większej części dochodów stawką podatku 5%. Dalsze korekty nie są planowane.

Złożenie korekt deklaracji poskutkowało wszczęciem kontroli celno-skarbowej za rok 2020. Równocześnie z kontrolą celno-skarbową, Spółka została objęta postępowaniem podatkowym w sprawie stwierdzenia nadpłaty w podatku dochodowym od osób prawnych za rok 2019 i 2020. Po pozytywnym zakończeniu postępowania podatkowego, Spółka otrzymała w maju 2023 roku zwrot podatku za lata 2019-2020 w łącznej wysokości 12,5 mln PLN (3,6 mln PLN za 2019 rok i 8,9 mln PLN za 2020 rok). W związku z tym odwrócono odpisy na należności podatkowe dotyczące lat obrotowych 2019 i 2020.

Obecnie, na dzień wydania niniejszego sprawozdania, kontrola została zawieszona, ponieważ polski urząd uznał za konieczne wystąpienie do organów podatkowych innych państw członkowskich oraz państw trzecich o udzielenie informacji podatkowych, niezbędnych do zakończenia kontroli celno-skarbowej. Do czasu otrzymania odpowiedzi od tych urzędów – co jest całkowicie poza kontrolą jednostki dominującej – kontrola nie może zostać zakończona.

Z uwagi na fakt, że kontrola wciąż nie została zakończona, Spółka wykazała rezerwę na podatek w wysokości otrzymanych zwrotów. Rozwiązanie to jest kontynuacją podejścia Spółki do ostrożnościowego wykazania rozliczeń podatkowych – tj. wykazania kwot wynikających z korekt deklaracji w wartości bilansowej netto 0 PLN na dzień bilansowy.

Spółka uważa, że podatek za 2021 rok został rozliczony w prawidłowej wysokości i nie ma konieczności dopłaty podatku, ale ze względu na potrzebę spójnego ujęcia zobowiązania/należności podatkowej za poprzednie lata, Spółka ujmuje w sprawozdaniu finansowym rezerwę z tytułu podatku za ten rok w wysokości 10,9 mln PLN. Kalkulacja CIT za lata 2022-2026 przy zastosowaniu w węższym zakresie ulg podatkowych związanych z IP BOX, spowodowałaby niemal identyczny efekt podatkowy jak przy zastosowaniu ulgi w szerszym zakresie, dlatego też Spółka nie utworzyła rezerwy (ani należności) na potencjalną kwotę podatku do zapłaty/zwrotu.

Rozrachunki z tytułu CIT na 30.09.2026 – Jednostka Dominująca	Kwota w PLN
Bieżące rozrachunki z tytułu CIT	**-23 880 837**
Zobowiązanie dotyczące roku obrotowego 2026	-445 064
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2021	-10 894 769
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2020	-8 941 882
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2019	-3 599 122

12. PODATEK ODROCZONY

Struktura składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego

wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
rozliczanie consumables w czasie (per saldo)	669 573	695 675	665 509
rozliczenie durables w czasie (per saldo)	2 278 395	2 309 059	2 159 591
rezerwa na urlopy	335 765	301 816	306 450
rezerwa na koszty audytu	0	25 270	0
leasing - wycena MSSF16	664 366	743 125	877 742
wycena rozrachunków	0	48 152	75 697
rezerwa na wynagrodzenia	435 097	589 857	569 733
pozostałe rezerwy	113 711	39 834	27 908
Razem	**4 496 907**	**4 752 788**	**4 682 630**

Struktura rezerwy na odroczony podatek dochodowy

wyszczególnienie	30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
amortyzacja gier	1 271 060	1 032 520	1 047 301
wycena rozrachunków	11 477	0	0
Razem	**1 282 537**	**1 032 520**	**1 047 301**

13. INFORMACJE O TRANSAKCJACH Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI W TYM INFORMACJE O WYNAGRODZENIU WYŻSZEJ KADRY KIEROWNICZEJ ORAZ RADY NADZORCZEJ

Poniżej zaprezentowano wynagrodzenia w podziale na wypłacone i należne. W przypadku braku adnotacji kwota wypłacona równa się kwocie należnej za dany okres sprawozdawczy. Sumy dla danej osoby prezentują natomiast tylko kwoty należne zgodnie z zasadą memoriału, tj. zgodnie z zasadą z jaką zostało sporządzone niniejsze sprawozdanie finansowe.

W przypadku członków Zarządu, w wynagrodzeniu gotówkowym stałym zaprezentowano łącznie kwoty wynikające z dwóch stosunków prawnych:

- powołanie

- umowa o pracę / umowa współpracy / kontrakt managerski.

13.1. Kadra kierownicza

	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
Okres	**01.01.2026-30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**	**01.01.2026-30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**
Zarząd (suma wynagrodzenia należnego)	**2 356 037**	**3 935 063**	**1 132 469**	**1 665 110**
Andrzej Ilczuk	**1 101 569**	**1 895 695**	**176 078**	**226 961**
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	*625 500*	*625 500*	-	-
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	*274 392*	*434 239*	-	-
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	*325 342*	*326 827*	-	-
- program motywacyjny oparty na akcjach	*201 677*	*835 956*	-	-
Janusz Dziemidowicz	**601 177**	**1 023 603**	**756 937**	**1 157 534**
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	*468 009*	*477 000*	-	-
- program motywacyjny oparty na akcjach	*133 168*	*546 603*	-	-
Magdalena Jurewicz	**653 291**	**1 023 603**	**199 454**	**280 614**
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	*520 123*	*477 000*	-	-
- program motywacyjny oparty na akcjach	*133 168*	*546 603*	-	-
Rada Nadzorcza	**323 500**	**279 000**	**362 670**	**570 479**
Rafał Olesiński	88 500	76 500	5 419	8 524
Maciej Marszałek	51 000	45 000	356 400	560 617
Wiktor Schmidt	42 000	36 000	0	0
Marcin Biłos	49 000	40 500	0	0
Kinga Stanisławska	46 500	40 500	851	1 338
Arkadiusz Pernal	46 500	40 500	0	0
Osoby powiązane (Ten Square Games S.A.)	**43 500**	**43 000**	**b/d**	**b/d**
Maciej Popowicz	43 500	43 000	b/d	b/d
Kluczowy personel (Ten Square Games S.A.)	**0**	**0**	**b/d**	**b/d**
Członkowie rodziny kluczowego personelu/Zarządu (Ten Square Games S.A.)	**0**	**0**	**b/d**	**b/d**

13.2. Pozostałe podmioty powiązane

Podmiot powiązany	**Sprzedaż netto**		**Zakupy netto**		**Dywidenda**		**Płatność Earn-out**	
Okres:	**01.01.2026 – 30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**	**01.01.2026 – 30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**	**01.01.2026 – 30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**	**01.01.2026 – 30.09.2026**	**01.01.2025 – 30.09.2025**
Jednostki zależne:	**2 805 600**	**5 263 452**	**225 540**	**2 402**	**10 907 694**	**10 043 303**	**0**	**0**
Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.	13 050	13 050	0	0	0	0	0	0
RORTOS S.R.L.	2 792 550	5 250 402	225 540	2 402	10 907 694	10 043 303	0	0
Jednostki powiązane osobowo:	**0**	**0**	**50050**	**95353**	**0**	**0**	**17 329 622**	**14 077 384**
Olesiński i Wspólnicy Spółka komandytowa	0	0	50 050	95 353	0	0	0	0
Roberto Simonetto	0	0	0	0	0	0	10 403 847	8 428 415
Antonio Farina	0	0	0	0	0	0	6 925 775	5 648 969
Jednostki stowarzyszone:	**865 148**	**842 625**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Gamesture Sp. z o.o.	865 148	842 625	0	0	0	0	0	0

Transakcje między Jednostką Dominującą a spółką Rortos S.r.l. polegają na wsparciu produkcyjnym/utrzymaniowym gier spółki Rortos, za co Jednostka Dominująca otrzymuje wynagrodzenie.

Jednostka dominująca korzysta z usług prawnych/podatkowych oferowanych przez kancelarię Olesiński i Wspólnicy Sp.k. w ramach potrzeb, opierając się każdorazowo na wycenie prac pod dany projekt bądź na stawce godzinowej.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi odbyły się na warunkach równorzędnych z tymi, które obowiązują w transakcjach zawartych na warunkach rynkowych.

Płatność earn-out do Pana Roberto Simonetto oraz Antonio Farina (byłych właścicieli) wynika z zakupu 100% udziałów spółki Rortos.

14. PROGRAMY MOTYWACYJNE OPARTE O AKCJE

PROGRAM MOTYWACYJNY DLA ZARZĄDU – GRUDZIEŃ 2023 [ZAKOŃCZONY]

W dniu 19 grudnia 2023 roku Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwaliło program motywacyjny na lata 2024-2025 skierowany do członków Zarządu Spółki. Warunkiem otrzymania akcji było przedstawienie planu działania na 2024 rok (1 transza); osiągniecie kryteriów finansowych (wyników Grupy) za lata 2024-2025 (2 i 3 transza); kryterium pozostawania w Zarządzie Spółki. Łącznie uczestnicy mogli nabyć w trzech transzach do 37.500 akcji. Po spełnieniu warunku programu, uczestnicy mogli nabyć akcje za cenę nominalną akcji równą 10 groszy za akcję. Akcje wykorzystane w tym programie pochodziły ze skupu akcji własnych, który odbył się w pierwszym kwartale 2022 roku. Akcje przekazane uczestnikom programu podlegają ograniczeniu czasowemu w zakresie ich sprzedaży.

Na dzień wydania niniejszego sprawozdania, w ramach rozliczenia programu:

- w pierwszym kwartale 2024 roku zostało wydane uczestnikom 12.500 akcji (1 transza) oraz

- w drugim kwartale 2025 roku zostało wydane uczestnikom 8.125 akcji, co odpowiada realizacji celu w zakresie 105-110 mln PLN Adjusted EBITDA i tym samym 65% pierwotnej alokacji akcji (2 transza) oraz

- w drugim kwartale 2026 roku zostało wydane uczestnikom 8.125 akcji, co odpowiada realizacji celu w zakresie 95-99 mln PLN Adjusted EBITDA i tym samym 65% pierwotnej alokacji akcji (3 transza).

PROGRAM MOTYWACYJNY DLA KLUCZOWEJ KADRY – GRUDZIEŃ 2023 [ZAKOŃCZONY]

W dniu 21 grudnia 2023 roku Zarząd Jednostki Dominującej uchwalił program motywacyjny na lata 2024-2025 dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej. Warunkiem otrzymania akcji było spełnienie zarówno kryteriów jakościowych indywidualnych dla uczestników; kryteriów finansowych (wyników Grupy); kryterium pozostawania zatrudnionym w ramach Grupy. Łącznie uczestnicy mogli nabyć w trzech transzach do 32.400 akcji. Po spełnieniu warunku programu, uczestnicy mogli nabyć akcje za cenę nominalną akcji równą 10 groszy za akcję. Akcje wykorzystane w tym programie pochodziły ze skupów akcji własnych, które odbyły się w pierwszym kwartale 2022 roku i 2024 roku. Akcje przekazane uczestnikom programu podlegają ograniczeniu czasowemu w zakresie ich sprzedaży.

Na dzień wydania niniejszego sprawozdania, w ramach rozliczenia programu:

- w pierwszym kwartale 2024 roku zostało wydane uczestnikom 10.800 akcji (1 transza);

- w drugim kwartale 2025 roku zostało wydane uczestnikom 7.020 akcji (2 transza);

- w drugim kwartale 2026 roku zostało wydane uczestnikom 3.575 akcji (3 transza).

PROGRAM MOTYWACYJNY NA LATA 2025 -2029

W dniu 14 maja 2025 roku Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwaliło program motywacyjny na lata 2025-2029 skierowany do kluczowych pracowników i współpracowników, a także członków Zarządu Spółki. Program przewiduje 3 transze: Transza I: lata 2025–2027, Transza II: lata 2026–2028, Transza III: lata 2027–2029. Łącznie w ramach wszystkich transz mogą zostać przyznane 323.799 uprawnienia (akcje Spółki), co odpowiada ok. 5% kapitału zakładowego Spółki.

W ramach pierwszej transzy, jego Uczestnicy będą mogli nabyć uprawnienia (akcje Spółki) pod warunkiem realizacji:

- warunku wynikowego (80% wagi)

- warunku rynkowego (20% wagi). Przez warunek rynkowy rozumie się zachowanie kursu akcji Spółki względem indeksu WIG wyższe o 10 p.p.

Dla Transzy I (2025–2027) cel wynikowy został ustalony na poziomie 438 mln PLN skumulowanego wyniku *Adjusted EBITDA* za lata 2025 – 2027. Przy czym częściowa realizacja celu upoważnia do nabycia akcji zgodnie z poniższą tabelą:

% realizacji Warunku Wynikowego	% Uprawnień dla Warunku Wynikowego
100%	100%
91%	65%
83%	35%

W ramach drugiej i trzeciej transzy, jego Uczestnicy będą mogli nabyć uprawnienia (akcje Spółki) pod warunkiem realizacji:

- warunku wynikowego (60% wagi)

- warunku rynkowego (40% wagi). Przez warunek rynkowy rozumie się zachowanie kursu akcji Spółki względem indeksu WIG wyższe o 10 p.p. dla każdej z transz.

Dla transzy III mogą zostać wyznaczone dodatkowo cele indywidualne.

Dla Transzy II (2026–2028) cel wynikowy został ustalony na poziomie 360 mln PLN skumulowanego wyniku *Adjusted-marketing EBITDA** za lata 2026 – 2028. Przy czym częściowa realizacja celu upoważnia do nabycia akcji zgodnie z poniższą tabelą:

% realizacji Warunku Wynikowego	% Uprawnień dla Warunku Wynikowego
100%	100%
91%	65%
83%	35%

Po spełnieniu warunku programu, uczestnicy będą mogli nabyć akcje za cenę nominalną akcji równą 10 groszy za akcję. Akcje wykorzystane w tym programie będą pochodzić ze skupu akcji własnych lub nowej emisji.

Na dzień wydania niniejszego sprawozdania, wstępnie alokowano 215.260 uprawnień (I i II Transza), a koszt programu ujęty w 2026 roku w wysokości 1,3 mln PLN odpowiada założeniom:

- braku realizacji celu wynikowego dla Transzy I;

- realizacji celu wynikowego uprawniającego do nabycia 35% wstępnej alokacji akcji dla Transzy II;

- spełnienia celu rynkowego dla I i II Transzy.

**Adjusted-marketing EBITDA* Grupy oznacza wykazany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zysk z działalności operacyjnej osiągnięty przez Grupę za dany rok obrotowy powiększony o amortyzację środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, skorygowany o:

(i) zdarzenia nadzwyczajne i jednorazowe;

(ii) koszty przeprowadzenia programów motywacyjnych opartych o akcje zgodnie z obowiązującymi Spółkę standardami sprawozdawczości finansowej (MSSF2);

(iii) wpływ niegotówkowych korekt przychodu (i związanego z tym przychodem kosztu prowizji dystrybutorów), związanych np. z odroczeniem w czasie przychodów z wirtualnej waluty (consumables) i trwałych wirtualnych dóbr (durables);

(iv) wpływ ewentualnych jednorazowych odpisów aktualizujących wartość nakładów inwestycyjnych na stworzenie gier mobilnych;

(v) wpływ rozliczania w czasie kosztów marketingu gier, zgodnie z poniższym wzorem:

- wydatki marketingowe poniesione w okresie ostatnich trzech miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 50% poniesionego kosztu;

- wydatki marketingowe poniesione w okresie od trzech do sześciu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 70% poniesionego kosztu;

- wydatki marketingowe poniesione w okresie od sześciu do dziewięciu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 85% poniesionego kosztu;

- wydatki marketingowe poniesione w okresie od dziewięciu do dwunastu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 95% poniesionego kosztu;

- wydatki marketingowe poniesione w okresie więcej niż roku przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 100% poniesionego kosztu.

POZOSTAŁE PROGRAMY MOTYWACYJNE

W celu przyciągnięcia do Grupy talentów z branży gamingowej z całego świata, Zarząd spółki może także rozdysponować część akcji własnych skupionych z rynku na indywidualne (jednostkowe) programy motywacyjne. W 2026 roku w ramach takich programów do kluczowych dla Grupy osób dokonano wstępnej alokacji 13.000 akcji. Koszt księgowy przeprowadzenia programu ujęty w 2026 roku wyniósł 0,7 mln PLN.

POZOSTAŁE INFORMACJE DODATKOWE

1. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA

Strategia rozwoju Grupy Ten Square Games opiera się na jasnych filarach:
- wzmacnianiu głównych produktów stanowiących fundament wyników Grupy;
- rozwijaniu tytułów o potencjale do zwiększania skali;
- budowie nowych linii produktowych wykorzystujących wspólne technologie, rozwiązania i doświadczenia oraz stopniowym poszerzaniu portfolio o kolejne projekty. Rozwój nowych produktów prowadzony jest etapowo, a skala inwestycji zwiększana wraz z potwierdzaniem kolejnych parametrów produktowych i ekonomicznych.

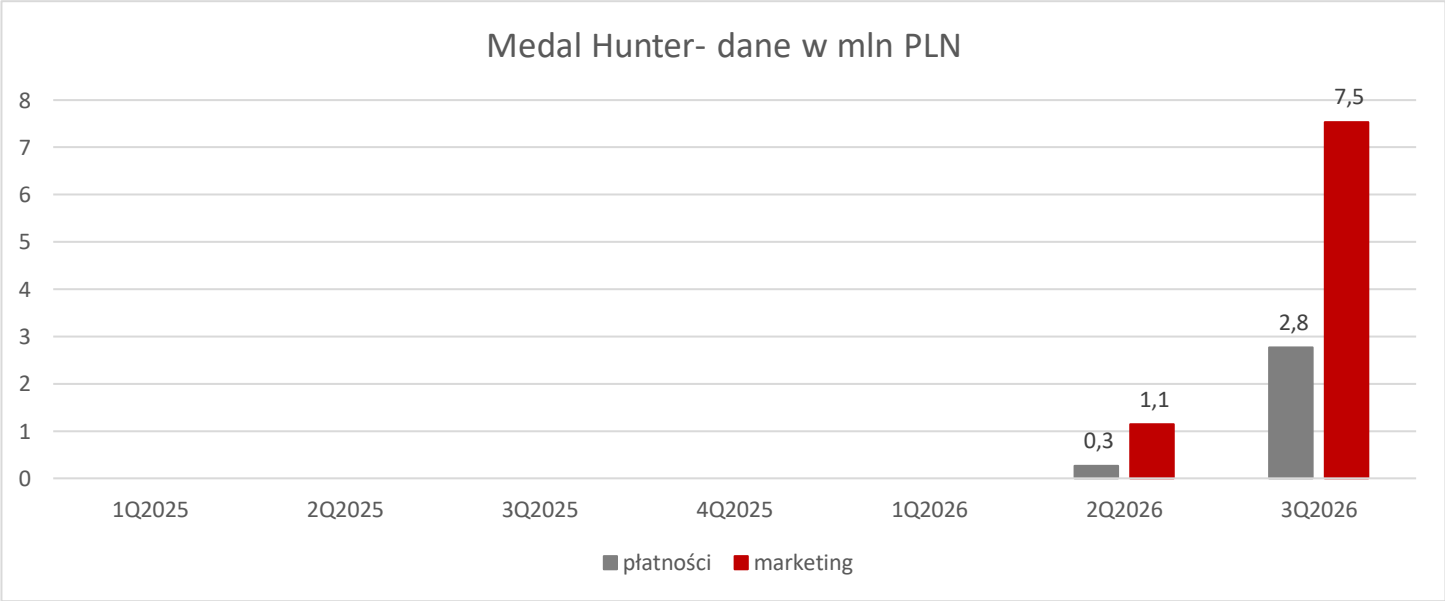
W trzecim kwartale 2026 r. Grupa odnotowała istotny postęp w realizacji tych założeń. Kolejne projekty przeszły do następnych etapów rozwoju i rynkowej walidacji - Medal Hunter zadebiutował globalnie, natomiast Fishing Trip został przygotowany do rozpoczęcia soft launchu. Jednocześnie Grupa kontynuowała prace nad rozwojem głównych produktów oraz tytułów znajdujących się na dalszych etapach skalowania i walidacji ich potencjału.

Premiera Medal Hunter

Medal Hunter zadebiutował globalnie 30 lipca 2026 r. jako drugi tytuł rozwijany w ramach linii produktowej zapoczątkowanej przez Trophy Hunter. W momencie premiery gra oferowała dziewięć głównych operacji oraz rozgrywkę opartą na dynamicznych pojedynkach PvP i rozwoju uzbrojenia.

Najważniejszym elementem rozwoju produktu po premierze było wprowadzenie Kampanii - sezonowego systemu progresji i monetyzacji. Pierwsza Kampania, Epicka Furia, rozpoczęła się w sierpniu, a we wrześniu wystartowała kolejna - Overlord.

Pierwsze miesiące po globalnej premierze były okresem intensywnej obserwacji zachowań graczy, analizy danych oraz dalszego rozwoju produktu na podstawie zebranych wniosków. Dobre wskaźniki retencji i zaangażowania potwierdziły, że podstawowa rozgrywka nie wymaga istotnych zmian. Obecnie zespół ma jasno określoną ścieżkę rozwoju Medal Huntera do końca 2026 roku i konsekwentnie ją realizuje, koncentrując się na dalszym rozwoju progresji, zaangażowania oraz przede wszystkim monetyzacji.



W trakcie pierwszych dwóch miesięcy po premierze poziom płatności gry wyniósł 2,8 mln PLN. Jednocześnie poziom nakładów na pozyskanie nowych użytkowników wyniósł 7,5 mln PLN i był związany głównie z wprowadzeniem gry na rynek. Z tego powodu większość tej kwoty przypadła na sierpień br. Po zakończeniu tego etapu poziom wsparcia marketingowego jest kalibrowany w oparciu o bieżące wyniki produktu, jakość pozyskiwanych kohort oraz jego potencjał monetyzacyjny.

Po zakończeniu trzeciego kwartału, 30 października 2026 roku, Medal Hunter zakwalifikował się do programu Google Level Up. Udział w programie pozwoli na obniżenie prowizji pobieranych przez Google od transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play dla istniejących i nowych graczy. Rozwiązanie to powinno pozytywnie wpływać na ekonomikę płatności realizowanych na tej platformie i stanowi kolejny element działań ukierunkowanych na poprawę efektywności monetyzacji Fishing Clash.

W październiku 2026 r. płatności wygenerowane przez Medal Hunter wyniosły 1,2 mln PLN.

Fishing Trip i inne projekty

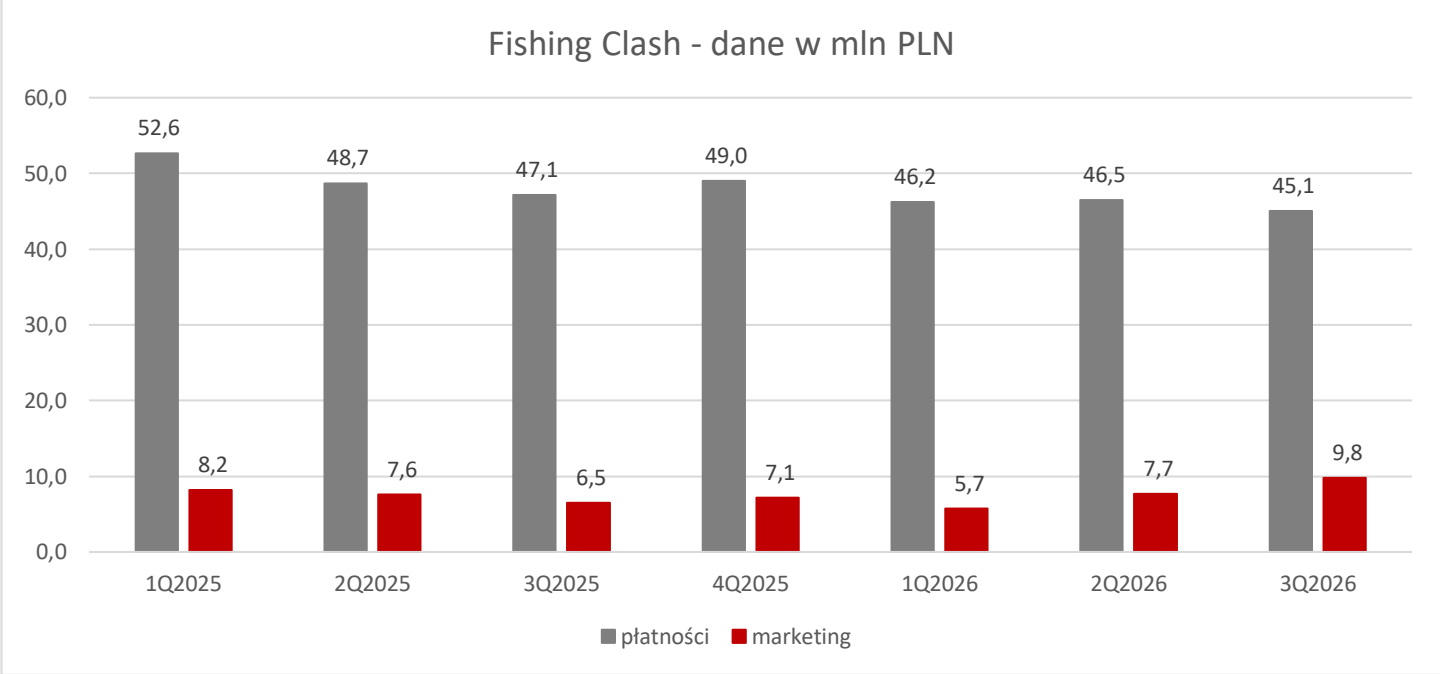
Równolegle Grupa zakończyła kluczowy etap przygotowań Fishing Trip do soft launchu. Na koniec trzeciego kwartału 2026 r. gra była gotowa do rozpoczęcia soft launchu i oczekiwała na zakończenie procesu walidacji przez jedną z platform dystrybucyjnych. Fishing Trip rozwija obecność Grupy w segmencie gier wędkarskich, jednocześnie testując bardziej casualowe doświadczenie gracza oraz hybrydowy model monetyzacji, w którym większą rolę niż w pozostałych produktach Grupy mają odgrywać reklamy rewarded video. Soft launch ma służyć walidacji retencji, zaangażowania oraz ekonomiki pozyskania użytkowników przed podjęciem decyzji o dalszym zwiększaniu skali inwestycji.

W ramach realizacji strategii budowy szerszego portfolio Grupa kontynuuje również prace nad kolejnymi prototypami, które po osiągnięciu odpowiedniego etapu rozwoju zostaną poddane testom rynkowym.

Rozwój największych tytułów Grupy

Fishing Clash

W trzecim kwartale 2026 roku działania zespołu Fishing Clash koncentrowały się na dalszej stabilizacji wyników największego produktu Grupy poprzez poprawę kluczowych parametrów gry. Priorytetem pozostawały trzy obszary: zwiększanie retencji nowych graczy, poszerzanie modelu monetyzacji oraz poprawa efektywności LiveOps.



Płatności dokonane przez graczy wyniosły w trzecim kwartale 2026 r. 45,1 mln PLN i były nieznacznie niższe niż w drugim kwartale br. Na poziom płatności w kwartale istotny wpływ miała liczba premier nowych łowisk. W tym czasie wprowadzono do gry dwa nowe łowiska - Jezioro Tahoe w lipcu oraz Dubrownik w sierpniu - wobec premier trzech nowych w drugim kwartale 2026 r. Wynikało to z pięciotygodniowego cyklu wydawania nowych łowisk. Ze względu na fakt, iż premiery nowych łowisk są jednymi z najważniejszych impulsów monetyzacyjnych w Fishing Clash, liczba i terminy premier mają istotny wpływ na rozkład płatności pomiędzy poszczególnymi okresami. Zespół testował również zmiany w formule premier łowisk, aby lepiej wykorzystywać ich potencjał monetyzacyjny. Wydłużony format premiery łowiska Dubrovnik zwiększył poziom płatności w tygodniu jego udostępnienia, choć część

tego wzrostu wydaje się wynikać z przesunięcia płatności z kolejnych tygodni. Zespół wykorzystuje te wnioski przy dalszym dopracowywaniu formatów przyszłych premier.

Ważnym elementem rozwoju produktu było również dalsze poszerzanie sposobów angażowania i monetyzowania istniejącej bazy graczy. W trzecim kwartale do gry wprowadzono Fishing Expedition - nowy format rozgrywki i LiveOps skierowany w szczególności do użytkowników, którzy od dawna grają w grę. Rozwiązanie ma zwiększać różnorodność doświadczenia poza podstawową pętlą rozgrywki oraz tworzyć dodatkowe możliwości monetyzacji, m.in. wśród graczy o niskim i średnim poziomie wydatków.

Równolegle Fishing Clash rozszerzył model monetyzacji poza tradycyjne płatności w grze. W trzecim kwartale br. zakończono pełne wdrożenie reklam (rewarded video ads) i rozpoczęto ich dalszą optymalizację pod kątem poszczególnych segmentów graczy. Reklamy stanowią dodatkowe źródło przychodów, szczególnie w przypadku użytkowników niepłacących lub charakteryzujących się niższym poziomem wydatków, i zwiększają możliwości generowania wartości z całej bazy użytkowników.

Kolejnym kluczowym obszarem pozostawała poprawa doświadczenia nowych graczy (FTUE) i ich retencji. Zespół kontynuował testy zmian w FTUE, progresji oraz podstawowej pętli rozgrywki, wykorzystując wyniki eksperymentów do dalszej optymalizacji produktu. Poprawa parametrów nowych kohort pozostaje istotnym warunkiem zwiększenia możliwości skalowania Fishing Clash w kolejnych okresach. Równolegle z tymi zmianami produktowymi nakłady marketingowe wspierające Fishing Clash systematycznie rosły w każdym kwartale 2026 r., a w trzecim kwartale osiągnęły najwyższy kwartalny poziom w tym roku.

Jednocześnie dalsza automatyzacja LiveOps ograniczała nakład pracy związany z obsługą powtarzalnych wydarzeń i liczbę błędów operacyjnych. Pozwala to zespołowi sprawniej zarządzać istniejącym contentem, lepiej dopasowywać aktywności do poszczególnych segmentów graczy oraz przeznaczać większą część zasobów na inicjatywy o wyższym potencjale wpływu na wyniki produktu.

Działania realizowane w trzecim kwartale 2026 roku stanowiły kontynuację kierunku przyjętego w pierwszej połowie 2026 roku. Ich celem pozostaje stopniowe wzmacnianie fundamentów Fishing Clash poprzez poprawę retencji nowych graczy, zwiększanie wartości istniejącej bazy użytkowników, dywersyfikację monetyzacji oraz bardziej efektywne zarządzanie contentem i LiveOps. Obszary te pozostają kluczowe dla stabilizacji wyników produktu i stworzenia warunków do poprawy jego parametrów w kolejnych okresach.

Po zakończeniu trzeciego kwartału, 23 października 2026 roku, Fishing Clash zakwalifikował się do programu Google Level Up. Udział w programie pozwoli na obniżenie prowizji pobieranych przez Google od transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play dla istniejących i nowych graczy. Rozwiązanie to powinno pozytywnie wpływać na ekonomikę płatności realizowanych na tej platformie i stanowi kolejny element działań ukierunkowanych na poprawę efektywności monetyzacji Fishing Clash.

W październiku 2026 r. poziom płatności w Fishing Clash wyniósł 15,8 mln PLN.

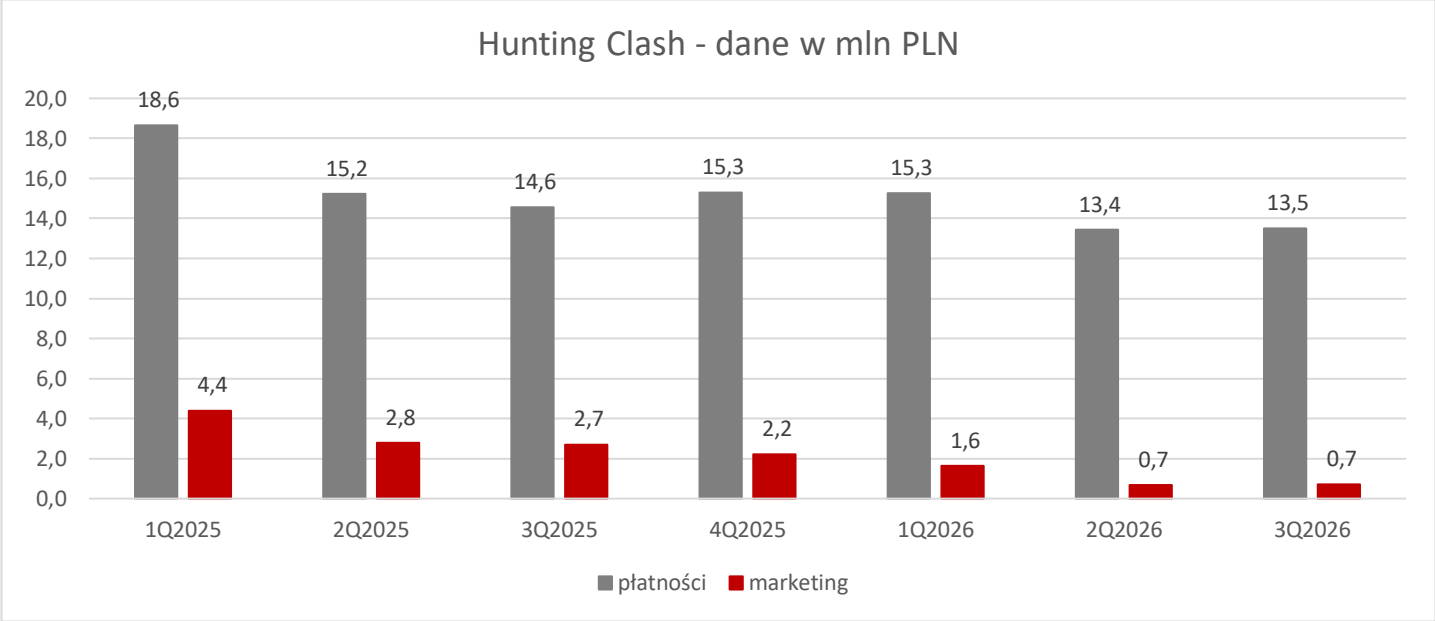
Hunting Clash

W trzecim kwartale 2026 r. działania zespołu Hunting Clash koncentrowały się na dalszym wzmacnianiu fundamentów produktu w obszarach, które mają największe znaczenie dla jego długoterminowej stabilności i zdolności do generowania wartości.

Poziom płatności gry sięgnął 13,5 mln PLN w trzecim kwartale 2026 r. i był nieznacznie wyższy niż w drugim kwartale br.

Najważniejszym osiągnięciem kwartału była wyraźna poprawa stabilności i wydajności gry. Hunting Clash osiągnął najlepsze w swojej historii parametry techniczne, co ogranicza bariery w korzystaniu z produktu i tworzy stabilniejszą bazę pod dalszy rozwój funkcjonalności, monetyzacji i doświadczenia nowych graczy (FTUE).

Równolegle zespół rozwijał nowe źródła monetyzacji. Szczególnie istotne było wdrożenie Elite Battle Pass, którego testy potwierdziły pozytywny wpływ na monetyzację bez pogorszenia długoterminowych zachowań graczy. Kontynuowano również wprowadzanie reklam (video awarded ads) i bezpośrednich kanałów płatności. Działania te zwiększają możliwości monetyzowania istniejącej bazy użytkowników i pozwalają lepiej dopasowywać model monetyzacji do różnych segmentów graczy.



Kolejnym obszarem działania było wzmacnianie społecznościowej warstwy produktu. Rozwój Club Lodge, Club Battle Pass i aktywności związanych z Club Wars ma za zadanie zwiększać regularność zaangażowania graczy oraz tworzyć dodatkowe powody do pozostawania aktywnym w grze. Jednocześnie zespół utrzymywał regularny rytm dostarczania nowego contentu i kontynuował prace nad FTUE.

Zmiany wprowadzone w trzecim kwartale 2026 roku wzmacniają Hunting Clash jako dojrzały produkt oparty na stabilniejszej technologii, bardziej zróżnicowanej monetyzacji i silniejszym zaangażowaniu społecznościowym. Celem tych działań jest dalsza poprawa wartości generowanej przez istniejącą bazę graczy oraz stworzenie lepszych warunków do poprawy parametrów produktu w kolejnych okresach. Poprawa parametrów gry pozwoliła również na niewielkie zwiększenie nakładów na pozyskanie nowych użytkowników.

Po zakończeniu trzeciego kwartału, 23 października 2026 r., Hunting Clash zakwalifikował się do programu Google Level Up. Udział w programie pozwoli na obniżenie prowizji pobieranych przez Google od transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play, co powinno pozytywnie wpływać na ekonomikę płatności na tej platformie.

W październiku 2026 r. poziom płatności w Hunting Clash wyniósł 4,5 mln PLN.

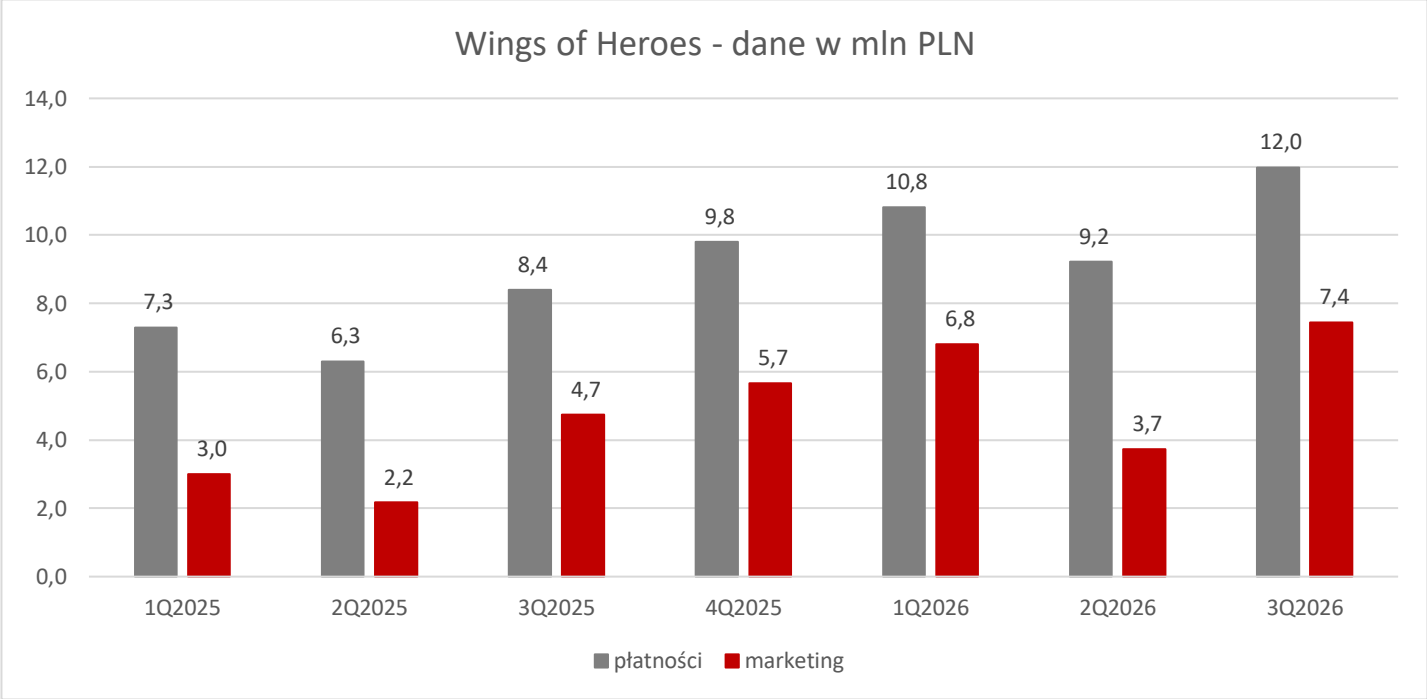
Wings of Heroes

W trzecim kwartale 2026 r. zespół Wings of Heroes kontynuował rozwój produktu w obszarach, które mają największy potencjał wpływu na jego wyniki - monetyzacji, retencji, progresji oraz doświadczenia nowych graczy (FTUE). Po szerokim zakresie zmian systemowych wprowadzonych w drugim kwartale, kolejne miesiące były okresem ich dalszej optymalizacji i weryfikacji, a także wdrażania nowych formatów rozgrywki i monetyzacji.

W trzecim kwartale 2026 r. poziom płatności Wings of Heroes wyniósł blisko 12,0 mln PLN i był wyższy o prawie 30,0% w porównaniu z poprzednim kwartałem. Był to również rekordowy kwartał w historii gry pod kątem płatności.

Istotnym kierunkiem prac było lepsze powiązanie rozgrywki z progresją i wydatkami graczy. Zespół rozwijał m.in. nowe formaty aktywności, mechaniki wydarzeń, system Battle Pass oraz narzędzia pozwalające budować monetyzację wokół różnych form rozgrywki.

Równolegle kontynuowano prace nad doświadczeniami nowych użytkowników. Testy zmian w podstawowych mechanikach rozgrywki oraz FTUE dostarczyły kolejnych informacji o rozwiązaniach, które mogą poprawiać wczesną retencję, progresję i monetyzację. Zespół koncentrował się na bardziej precyzyjnych zmianach ograniczających bariery w progresii w trakcie pierwszych sesji gracza i zwiększających potencjał produktu do efektywnego pozyskiwania nowych użytkowników.



W trzecim kwartale 2026 r. utrzymano także regularny rozwój contentu i LiveOps oraz poszerzano zakres dostępnej rozgrywki, m.in. poprzez dalszy rozwój trybu Time Trial i przygotowanie nowego trybu ataku (Payload). Dodatkowym elementem wzmacniającym widoczność produktu była pierwsza oficjalna współpraca Wings of Heroes z Imperial War Museum. Powiązana z nią aktywacja została wyróżniona w Google Play, zwiększając ekspozycję produktu i pokazując potencjał łączenia LiveOps z rozpoznawalnymi wydarzeniami i partnerami zewnętrznymi.

W trzecim kwartale zespół Wings of Heroes intensywnie pracował również nad zmianami technicznymi i produktowymi wymaganymi do zakwalifikowania gry do programu Google Level Up. W rezultacie, 15 października 2026 r. Wings of Heroes, jako pierwszy produkt Grupy, zakwalifikował się do tego programu. Udział w nim pozwoli na obniżenie prowizji pobieranych przez Google od transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play, zarówno przez dotychczasowych, jak i nowych graczy, co powinno pozytywnie wpływać na ekonomikę płatności i efektywność monetyzacji produktu.

Zmiany wprowadzone w produkcie pozwoliły na powrót do skalowania produktu. Poziom wydatków na pozyskanie nowych użytkowników był rekordowy i wyniósł w trzecim kwartale 2026 r. 7,4 mln PLN.

W październiku 2026 r. poziom płatności Wings of Heroes wyniósł 4,2 mln PLN.

Trophy Hunter

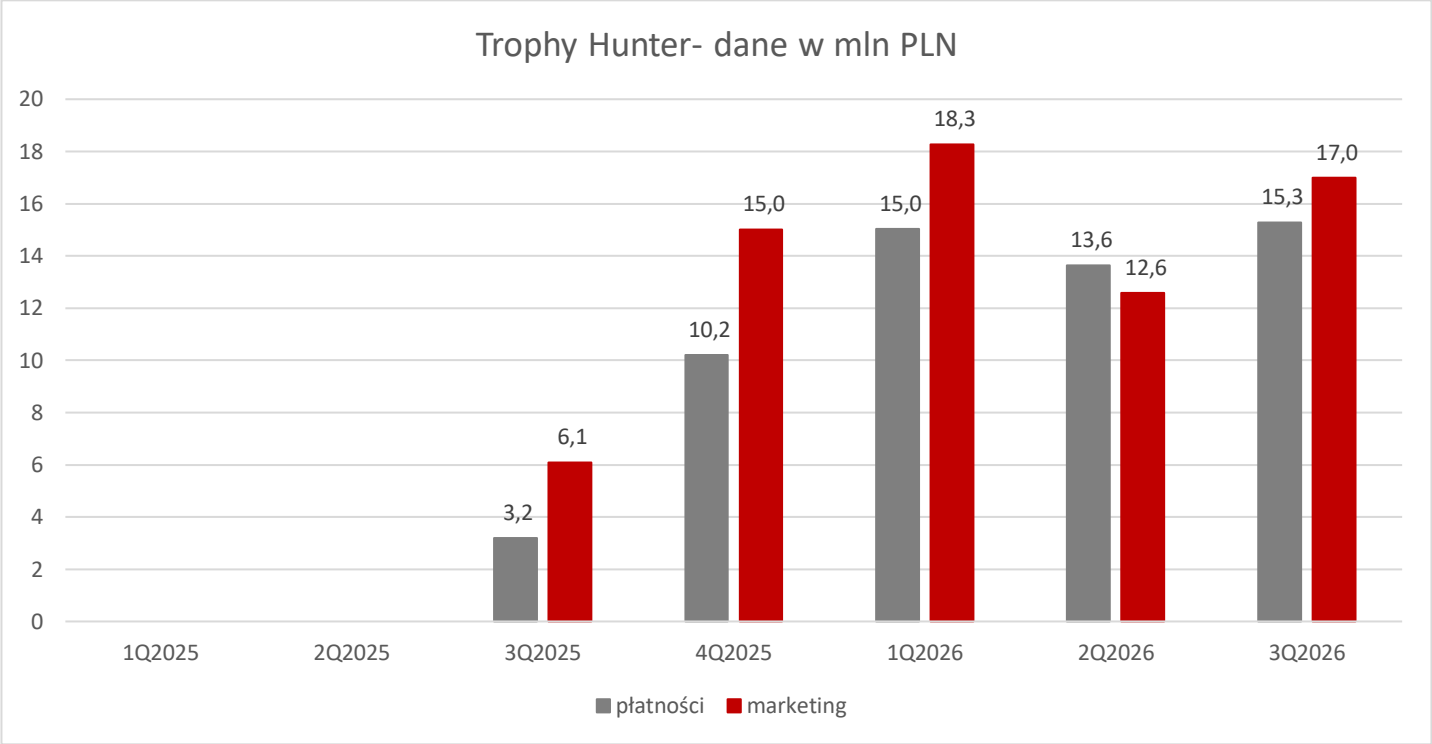
W trzecim kwartale 2026 r. głównym priorytetem zespołu Trophy Hunter był dalszy rozwój monetyzacji i zwiększanie wartości gracza poprzez konsekwentne wdrażanie inicjatyw zapowiadanych w poprzednich okresach.

W omawianym okresie poziom płatności gry wyniósł 15,3 mln PLN. Był to najwyższy kwartalny poziom płatności gry od jej premiery.

Najważniejsze działania monetyzacyjne objęły trzy główne obszary: (i) przebudowę ekonomii gry, (ii) wdrożenie Battle Passa (Przepustki Łowcy) oraz (iii) rozwój nowego formatu rywalizacji pomiędzy graczami. Zmiany te przełożyły się na istotną poprawę wartości gracza (LTV - lifetime value), potwierdzając pozytywny wpływ prowadzonych prac monetyzacyjnych na wartość generowaną przez użytkowników. Battle Pass został przeniesiony z Medal Hunter i dostosowany do potrzeb Trophy Hunter w krótkim czasie, co pokazuje korzyści wynikające z rozwoju gier w ramach wspólnej linii produktowej. Wykorzystanie istniejących rozwiązań pozwala skracać czas potrzebny na wdrażanie kolejnych funkcjonalności oraz szybciej wykorzystywać mechaniki, które potwierdziły swój potencjał w innym produkcie.

Równolegle rozwijano turnieje (contests) - nowy format rywalizacji pomiędzy graczami, którego pierwsze testy pokazały potencjał przede wszystkim wśród bardziej zaawansowanych użytkowników. Zespół kontynuował również rozwój dodatkowych elementów

monetyzacyjnych oraz działania wspierające retencję i zaangażowanie graczy. W omawianym okresie utrzymano także regularne wzmacnianie gry poprzez dodawanie nowego contentu - trzech nowych Aren oraz sześciu kolejnych Aren Night Hunt.



Istotna poprawa LTV osiągnięta w ostatnich kwartałach pokazuje, że wdrażane rozwiązania zwiększają zdolność Trophy Hunter do generowania wartości z użytkowników. Dalsze skalowanie produktu pozostaje jednak wyzwaniem ze względu na wysokie koszty pozyskania użytkowników w segmencie gier łowieckich, dlatego priorytetem zespołu pozostaje dalsze zwiększanie wartości gracza oraz poprawa parametrów produktu, które mogą stworzyć lepsze warunki do zwiększania jego skali. W trzecim kwartale 2026 r. poziom wydatków na pozyskanie nowych użytkowników w wysokości 17 mln PLN był wyższy o 35% niż w drugim kwartale br. Trophy Hunter był również produktem o najwyższych nakładach marketingowych w całej Grupie Ten Square Games.

W trzecim kwartale zespół prowadził również prace przygotowawcze zmierzające do włączenia Trophy Hunter do programu Google Level Up, udział w którym może poprawić ekonomikę transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play dzięki niższym prowizjom platformowym.

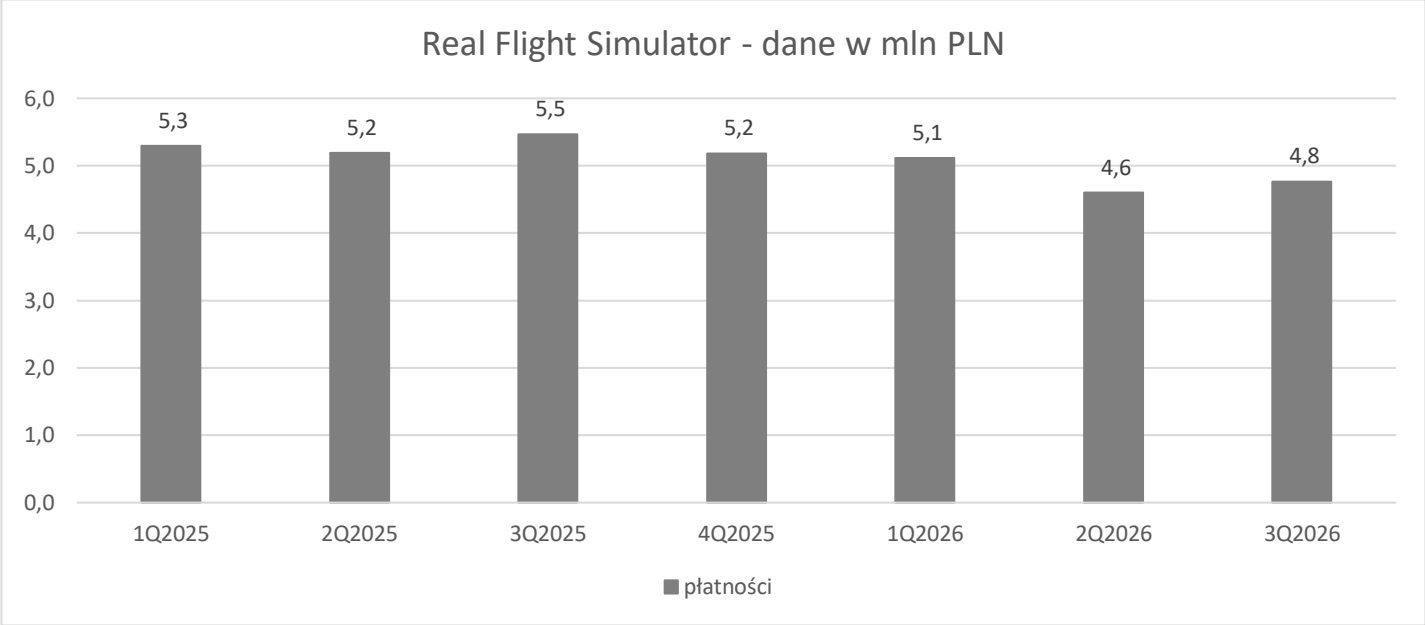
W październiku 2026 r. poziom płatności w Trophy Hunter wyniósł 4,9 mln PLN.

Real Flight Simulator

W trzecim kwartale 2026 r. zespół Real Flight Simulator koncentrował się na dalszym podnoszeniu jakości i realizmu produktu oraz wzmacnianiu jego technicznych fundamentów. Prace obejmowały zarówno rozwój kluczowych elementów doświadczenia lotniczego, jak i dalszą poprawę jakości terenu, lotnisk oraz stabilności gry.

W trzecim kwartale 2026 r. płatności Real Flight Simulator wyniosły 4,8 mln PLN i był wyższe o 3,6% w porównaniu z drugim kwartałem 2026 r.

Istotnym elementem rozwoju produktu była duża przebudowa Boeinga 737-800 oraz dalsze rozszerzanie bazy lotnisk HD. Równolegle zespół wprowadzał usprawnienia środowiska lotniczego, zwiększające spójność i realizm terenu oraz otoczenia lotnisk. Działania te wzmacniają podstawową propozycję wartości Real Flight Simulator opartą na możliwie wiernym odwzorowaniu doświadczenia lotniczego i regularnym podnoszeniu jakości produktu.

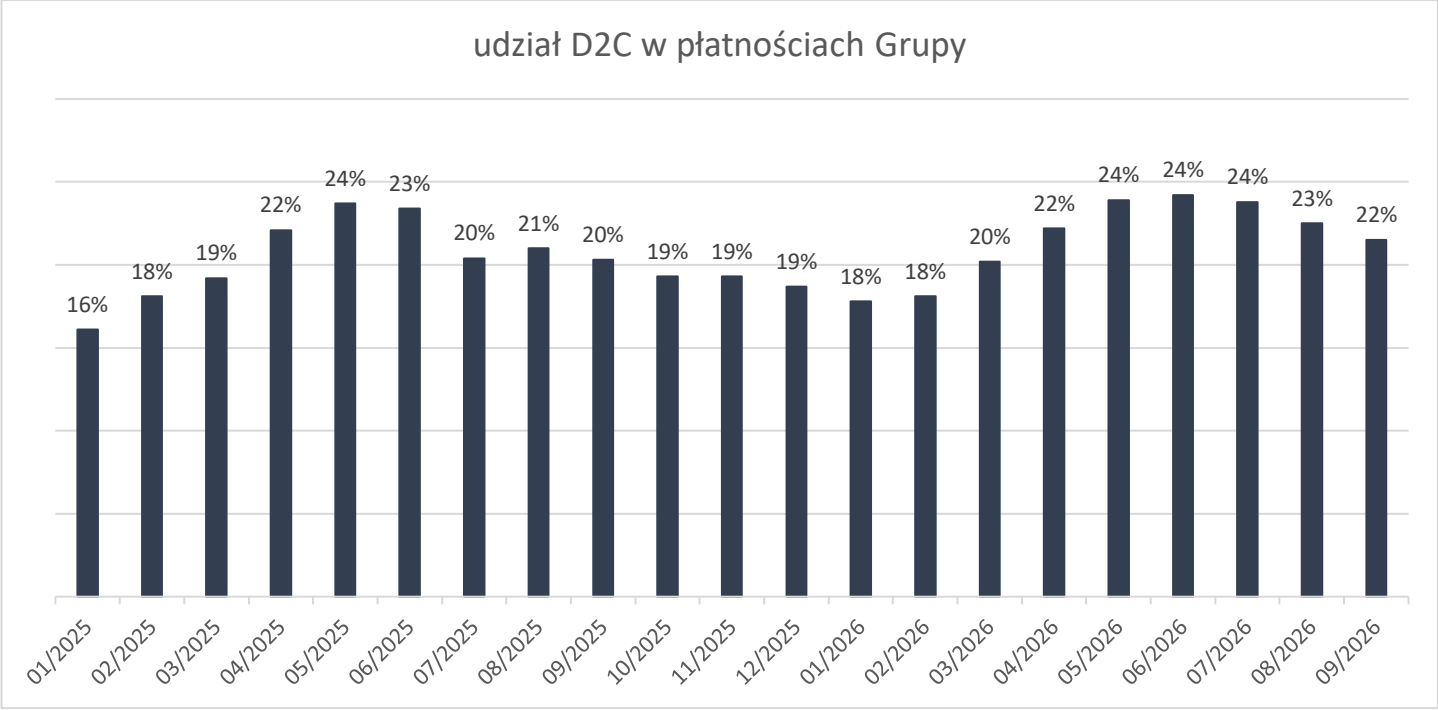


W trzecim kwartale kontynuowano również prace nad kolejnym etapem rozwoju warstwy wizualnej gry. Użytkownikom wersji Alpha udostępniono środowisko nowej generacji, które stanowi bazę pod dalsze zwiększanie realizmu wizualnego w kolejnych okresach. Równolegle prowadzono prace nad stabilnością i doświadczeniem nowych graczy, tworząc techniczne podstawy do dalszego rozwoju produktu.

W październiku 2026 r. poziom płatności wyniósł 1,7 mln PLN.

Platforma D2C

Platforma D2C Grupy obejmuje sklepy przeglądarkowe oraz alternatywne metody płatności. Sklepy przeglądarkowe stanowią odrębny kanał sprzedaży dostępny dla wybranych produktów globalnie, natomiast alternatywne metody płatności są obecnie dostępne wyłącznie na rynku amerykańskim.



W trzecim kwartale 2026 r. udział platformy D2C w płatnościach Grupy utrzymywał się na istotnym poziomie i wyniósł odpowiednio około 24% w lipcu, 23% w sierpniu oraz 22% we wrześniu. Niższy udział platformy D2C w płatnościach Grupy w trzecim kwartale 2026 r. wynikał w dużej mierze ze zmiany struktury płatności w portfolio. Istotna część wzrostu płatności Grupy przypadała na produkty, w których dostępne są obecnie wyłącznie alternatywne metody płatności – Trophy Hunter, Wings of Heroes i Medal Hunter. W przypadku tych produktów zasięg platformy D2C jest obecnie zawężony geograficznie do rynku amerykańskiego, co ogranicza możliwość wykorzystania kanałów D2C w pozostałych regionach i wpływa na udział platformy D2C w płatnościach całej Grupy.

Poziom wykorzystania platformy D2C w poszczególnych okresach zależy również od bieżącej aktywności w produktach, w tym liczby i atrakcyjności wydarzeń, poziomu zaangażowania graczy, napływu nowych użytkowników oraz atrakcyjności ofert dostępnych w kanałach D2C. Z tego względu udział D2C może podlegać wahaniom pomiędzy poszczególnymi miesiącami.

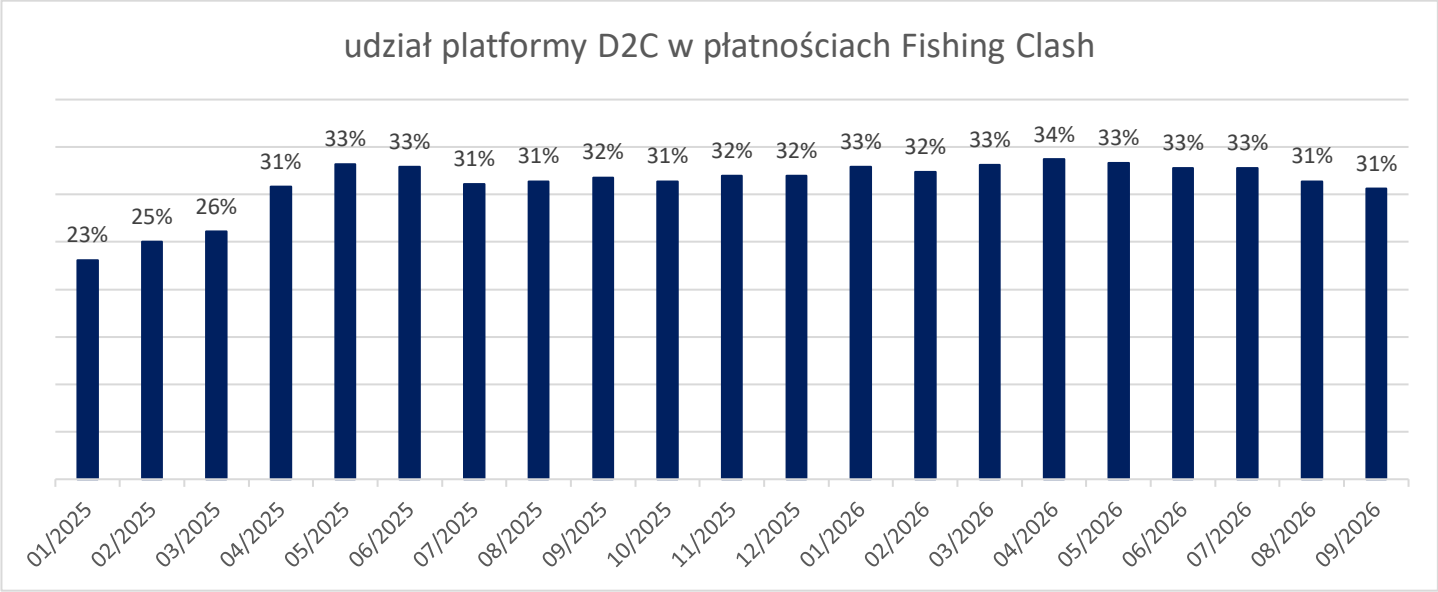
Rozwój bezpośrednich kanałów płatności pozostaje jednym z działań Grupy ukierunkowanych na poprawę ekonomiki transakcji oraz zwiększanie udziału płatności realizowanych poza tradycyjnymi systemami płatności sklepów mobilnych.

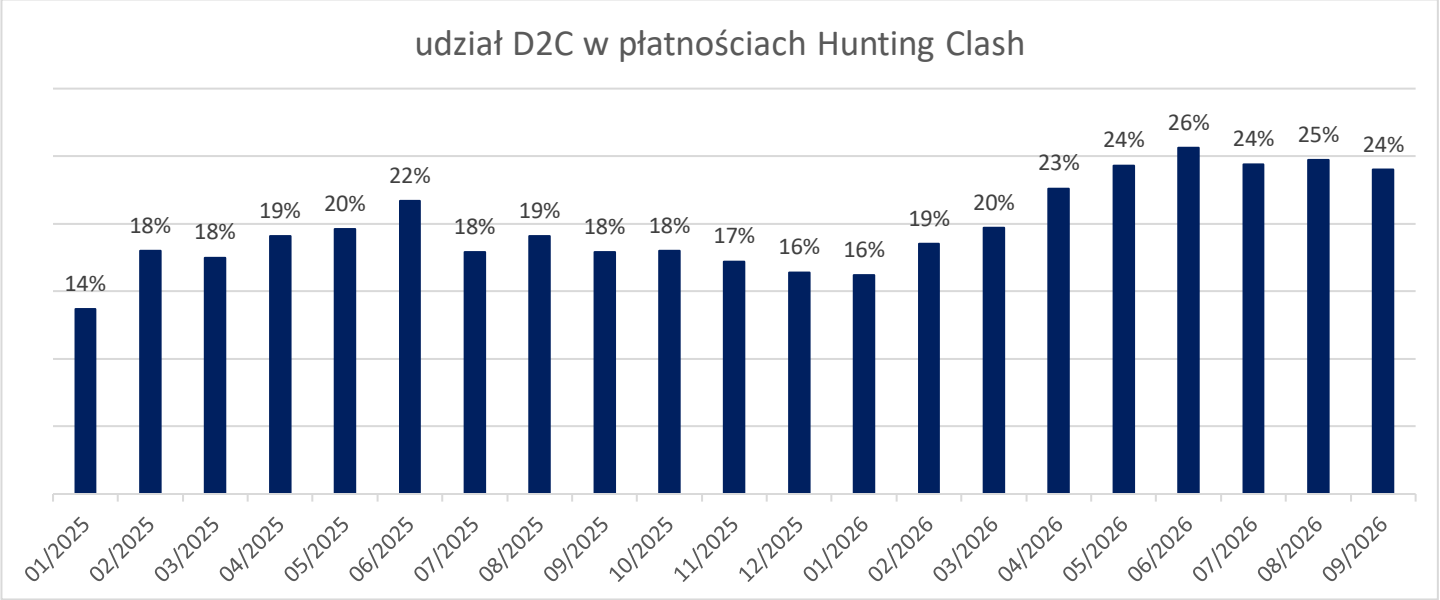
Na koniec września 2026 r. rozwiązania D2C były dostępne w pięciu kluczowych produktach Grupy, przy czym zakres ich wykorzystania różnił się w zależności od tytułu.

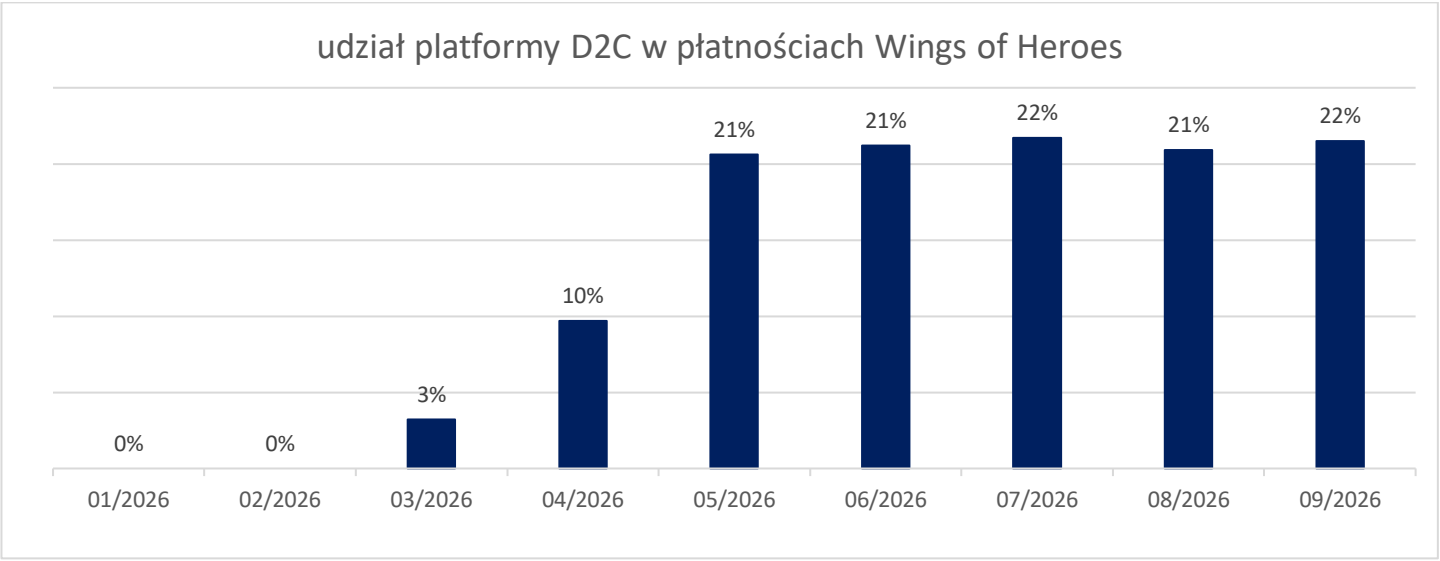
Produkt	Sklep internetowy	Alternatywne metody płatności w USA
Fishing Clash	✓	✓
Hunting Clash	✓	✓
Wings of Heroes	-	✓
Trophy Hunter	-	✓
Medal Hunter	-	✓

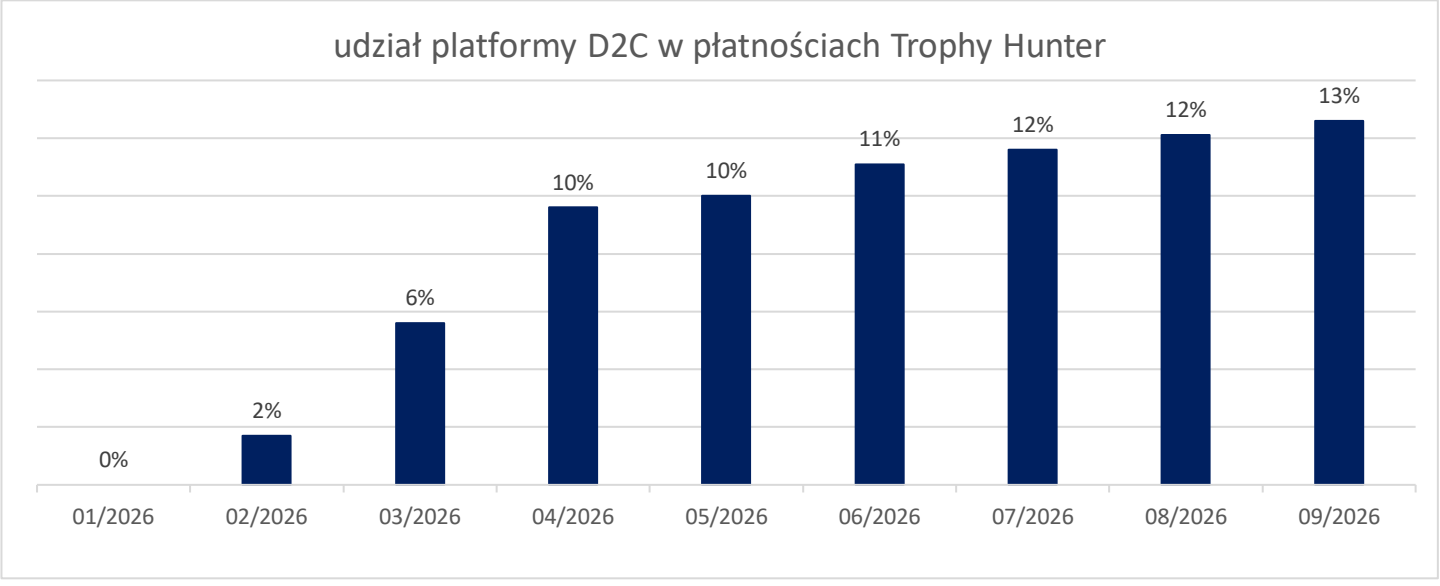
Grupa konsekwentnie rozszerza zakres wykorzystania platformy D2C w portfolio. Kolejnym etapem są prowadzone obecnie prace nad uruchomieniem własnych sklepów internetowych dla Trophy Hunter i Medal Hunter.

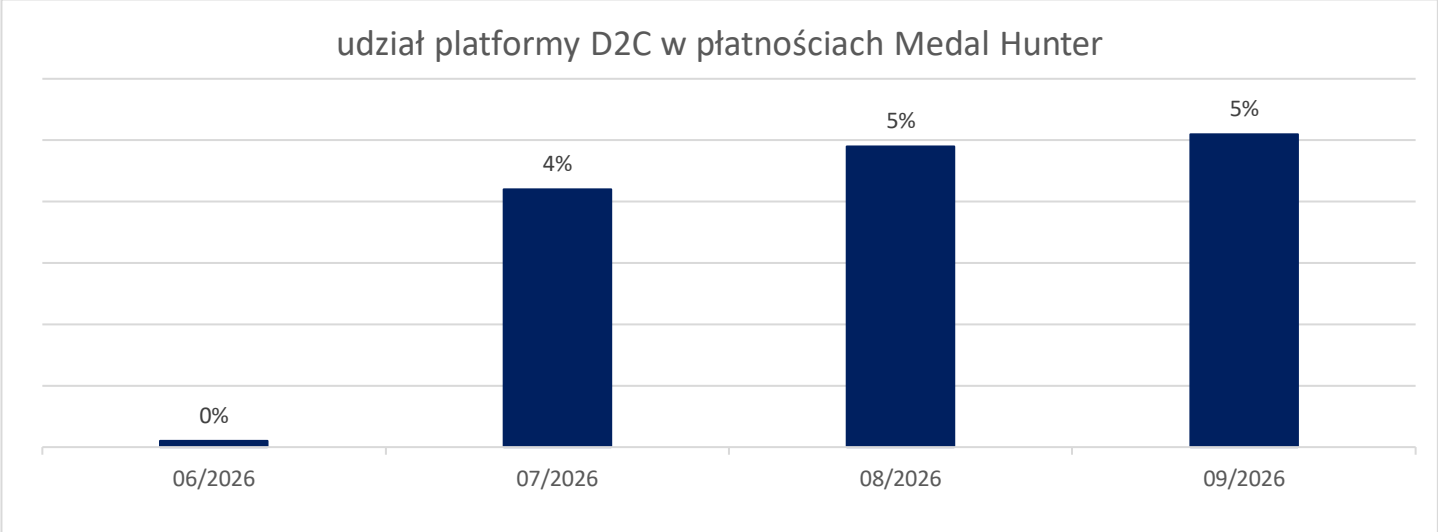
Poniżej zaprezentowano udział platformy D2C w płatnościach poszczególnych produktów Grupy.




udział D2C w płatnościach Hunting Clash
14%
18%
18%
19%
20%
22%
18%
19%
18%
18%
17%
16%
16%
19%
20%
23%
24%
26%
24%
25%
24%
01/2025
02/2025
03/2025
04/2025
05/2025
06/2025
07/2025
08/2025
09/2025
10/2025
11/2025
12/2025
01/2026
02/2026
03/2026
04/2026
05/2026
06/2026
07/2026
08/2026
09/2026


udział platformy D2C w płatnościach Wings of Heroes
0%
0%
3%
10%
21%
21%
22%
21%
22%
01/2026
02/2026
03/2026
04/2026
05/2026
06/2026
07/2026
08/2026
09/2026


udział platformy D2C w płatnościach Trophy Hunter
0%
2%
6%
10%
10%
11%
12%
12%
13%
01/2026
02/2026
03/2026
04/2026
05/2026
06/2026
07/2026
08/2026
09/2026



2. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

ŚREDNIE MAU* DLA GŁÓWNYCH GIER (*ŚREDNIA MIESIĘCZNA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY)

okres	1Q2025	2Q2025	3Q2025	4Q2025	1Q2026	2Q2026	3Q2026
Fishing Clash	2 396 660	2 586 680	2 344 912	2 140 871	2 076 856	1 772 017	2 012 569
Hunting Clash	1 664 310	1 748 071	1 559 301	1 502 752	1 046 222	985 866	706 383
Wings of Heroes	279 340	282 915	444 964	444 485	501 142	445 778	692 133
Trophy Hunter	b/d	b/d	502 715	1 013 410	1 240 275	817 020	729 910
Real Flight Simulator	539 062	761 846	604 002	737 360	567 431	579 606	463 184
Airline Commander	2 597 545	2 006 224	2 261 362	1 493 568	1 620 225	1 172 636	1 419 259
Evergreen (Let's Fish + Wild Hunt)	609 349	454 196	395 110	399 744	325 173	263 049	264 261

3. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Nie wystąpiły inne, nieopisane powyżej znaczące zdarzenia, które mogłyby mieć wpływ na dane finansowe zawarte w sprawozdaniu za okres zakończony 30 września 2026 roku.

4. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY

Nie wystąpiły istotne zdarzenia po dniu bilansowym, które nie zostały odzwierciedlone w sprawozdaniu finansowym za okres zakończony 30 września 2026 roku.

5. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU

W perspektywie kolejnych kwartałów na wyniki Grupy wpływać będzie przede wszystkim skuteczność realizacji strategii rozwoju portfolio, opartej na komplementarnych filarach. Obejmują one dalsze wzmacnianie głównych produktów stanowiących finansowy fundament Grupy, zwiększanie skali tytułów o potencjale wzrostowym, rozwój nowych produktów i linii produktowych oraz poprawę efektywności monetyzacji i skalowania portfolio. Istotne znaczenie będzie miała również zdolność Grupy do właściwej alokacji kapitału pomiędzy produkty znajdujące się na różnych etapach rozwoju oraz dostosowywania skali inwestycji do ich aktualnych parametrów i potencjału ekonomicznego.

Pierwszym filarem pozostaje rozwój głównych produktów Grupy, w szczególności Fishing Clash i Hunting Clash. Gry te są nadal podstawowymi źródłami płatności Grupy i finansują zarówno jej bieżącą działalność, jak i rozwój kolejnych projektów. Z tego względu istotne znaczenie będzie miało utrzymanie ich zdolności do generowania płatności, dalsza poprawa parametrów produktowych i technicznych oraz rozwój kolejnych źródeł monetyzacji.

W przypadku Fishing Clash kluczowa będzie dalsza poprawa parametrów nowych kohort, efektywność kolejnych zmian w progresji, monetyzacji i LiveOps oraz możliwość utrzymania lub zwiększania skali działań marketingowych przy zachowaniu odpowiedniej ekonomiki pozyskania użytkowników.

W Hunting Clash, po okresie koncentracji na wzmocnieniu technicznych i produktowych fundamentów gry, w czwartym kwartale 2026 r. planowane jest wdrożenie kolejnych nowych funkcjonalności. Ich przyjęcie przez graczy oraz wpływ na zaangażowanie i monetyzację będą miały znaczenie dla wyników produktu w kolejnych okresach oraz dla możliwości dalszego zwiększania jego skali.

Drugim filarem strategii jest zwiększanie skali produktów, które osiągnęły etap pozwalający na dalszą walidację ich potencjału wzrostowego. Dotyczy to przede wszystkim Trophy Hunter i Wings of Heroes. W przypadku obu produktów kluczowe będzie przełożenie poprawiających się parametrów produktowych na trwały wzrost wartości generowanej przez użytkowników oraz efektywne pozyskiwanie kolejnych kohort graczy.

W Trophy Hunter w trzecim kwartale 2026 r. wdrożono kluczowe elementy wcześniej zaplanowanej ścieżki rozwoju monetyzacji, obejmujące zmiany w ekonomii gry, Battle Pass oraz system turniejów (contests). Wprowadzone rozwiązania przyczyniły się do poprawy wartości generowanej przez graczy, a zespół pracuje obecnie nad wdrożeniem kolejnej dużej funkcjonalności monetyzacyjnej. Dalsze zwiększanie skali produktu będzie uzależnione przede wszystkim od dalszego rozwoju LTV oraz relacji pomiędzy kosztami pozyskania użytkowników a wartością generowaną przez kolejne kohorty. Ze względu na wysokie koszty pozyskiwania użytkowników w porównywalnej grupie gier skuteczność działań marketingowych pozostanie jednym z najważniejszych czynników determinujących dalszą skalę Trophy Hunter.

W przypadku Wings of Heroes zmiany wprowadzone w pierwszej połowie 2026 r. oraz dalsze działania prowadzone w trzecim kwartale pozwoliły poprawić parametry produktu i zwiększyć skalę inwestycji marketingowych. W kolejnych okresach Grupa będzie analizować trwałość tej poprawy, jakość nowych kohort użytkowników, rozwój monetyzacji oraz efektywność dalszego skalowania. Wyniki tej analizy będą miały wpływ na tempo zwiększania skali produktu i jego docelową rolę w portfolio Grupy.

Trzecim filarem strategii jest budowa kolejnych źródeł wzrostu poprzez rozwój nowych produktów oraz linii produktowych. W tym obszarze kluczowe znaczenie będą miały dalszy rozwój Medal Hunter, wyniki soft launchu Fishing Trip oraz zdolność Grupy do skutecznego przygotowywania i wprowadzania do testów kolejnych prototypów.

Medal Hunter, który zadebiutował globalnie 30 lipca 2026 r., jest drugim produktem rozwijanym w ramach linii produktowej zapoczątkowanej przez Trophy Hunter. Pierwsze miesiące po premierze potwierdziły dobre parametry retencji i zaangażowania, jednak dalszy rozwój produktu wymaga przede wszystkim poprawy parametrów monetyzacyjnych i zwiększenia wartości generowanej przez graczy. Zespół koncentruje się obecnie na rozwoju progresji i monetyzacji oraz wdrażaniu rozwiązań mających zwiększać LTV.

Globalna premiera Medal Hunter była wspierana intensywnymi działaniami marketingowymi, których celem było zbudowanie odpowiednio dużej bazy użytkowników oraz pozyskanie danych pozwalających ocenić parametry produktu. Po zakończeniu tego etapu poziom wsparcia marketingowego jest kalibrowany w oparciu o bieżące wyniki produktu, jakość pozyskiwanych kohort oraz jego potencjał monetyzacyjny. Dalsze zwiększanie skali inwestycji będzie uzależnione przede wszystkim od poprawy parametrów monetyzacyjnych produktu.

Fishing Trip jest pierwszym produktem rozwijanym w ramach drugiej linii produktowej Grupy. Na koniec trzeciego kwartału 2026 r. gra była gotowa do rozpoczęcia soft launchu i oczekiwała na zakończenie procesu walidacji przez jedną z platform dystrybucyjnych. Soft launch będzie służył weryfikacji retencji, zaangażowania, monetyzacji, ekonomiki pozyskiwania użytkowników oraz modelu łączącego płatności w grze z większym niż w pozostałych tytułach Grupy udziałem reklam (rewarded video ads). Wyniki testów będą podstawą do decyzji o dalszym rozwoju produktu i skali kolejnych inwestycji.

W szerszej perspektywie istotne znaczenie dla realizacji strategii Grupy będzie miała jej zdolność do wprowadzania na rynek kolejnych produktów uzupełniających rozwijane linie produktowe i stopniowo poszerzających bazę płatności Grupy. Grupa pracuje nad kolejnymi prototypami, które po osiągnięciu odpowiedniego etapu rozwoju będą poddawane testom rynkowym. Rozwój nowych produktów prowadzony jest etapowo, przy początkowo ograniczonej skali nakładów i zwiększaniu inwestycji wraz z potwierdzaniem kolejnych parametrów produktowych i ekonomicznych. Zdolność do skutecznego wyboru projektów, ich szybkiej walidacji oraz dalszego rozwijania tytułów o największym potencjale będzie jednym z czynników wpływających na tempo poszerzania portfolio i budowania kolejnych źródeł wzrostu.

Istotnym elementem strategii jest zwiększanie efektywności monetyzacji i skalowania portfolio. W tym obszarze szczególne znaczenie będą miały skuteczność działań marketingowych, rozwój kompetencji marketingowych, wykorzystanie reklam jako źródła monetyzacji (rewarded video ads) oraz dalszy rozwój kanałów D2C.

Skuteczność działań marketingowych będzie istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki Grupy w czwartym kwartale 2026 r. W modelu free-to-play zdolność do efektywnego pozyskiwania użytkowników ma kluczowe znaczenie dla zwiększania skali produktów, poszerzania ich zasięgu i budowania kohort graczy generujących płatności w kolejnych okresach. Podstawową zasadą przy

skalowaniu budżetów marketingowych jest relacja kosztu pozyskania użytkownika do oczekiwanych płatności od tego użytkownika, a co do zasady koszt ten nie może przewyższać oczekiwanej wartości generowanej przez gracza.

Specyfika czwartego kwartału może dodatkowo wpływać na skalę i efektywność działań marketingowych Grupy. Okres poprzedzający święta charakteryzuje się co roku wzmożoną konkurencją na rynku reklamy cyfrowej, wynikającą m.in. ze zwiększonej aktywności dużych platform zakupowych i innych reklamodawców. W konsekwencji koszty pozyskania użytkowników mogą okresowo rosnąć, co może utrudniać pozyskiwanie ruchu do gier Grupy przy zachowaniu zakładanych stóp zwrotu z inwestycji.

W takich warunkach Grupa może czasowo ograniczać aktywność marketingową w tych kampaniach lub produktach, w których bieżąca ekonomika pozyskania użytkowników nie uzasadnia dalszego zwiększania nakładów, a następnie ponownie zwiększać skalę działań wraz z poprawą warunków rynkowych. Może to prowadzić do przesunięć części wydatków marketingowych w obrębie kwartału, w tym w kierunku jego końcowej części, gdy presja konkurencyjna na rynku reklamy zaczyna się zmniejszać.

Wraz z rozwojem portfolio zarządzanie inwestycjami marketingowymi stało się istotnie bardziej złożone niż w poprzednich okresach. Grupa równolegle wspiera produkty dojrzałe, tytuły znajdujące się na etapie zwiększania skali oraz nowe gry wymagające rynkowej walidacji. Każdy z tych etapów wymaga odmiennego podejścia do poziomu inwestycji, kanałów pozyskania użytkowników, oceny jakości kohort oraz oczekiwanego okresu zwrotu.

W odpowiedzi na rosnącą złożoność tego obszaru Grupa wzmocniła kompetencje w obszarze marketingu. Do Spółki dołączył nowy Head of Growth posiadający międzynarodowe doświadczenie w zarządzaniu inwestycjami marketingowymi dla produktów znajdujących się na różnych etapach rozwoju. Celem Grupy jest zwiększenie efektywności alokacji nakładów marketingowych, skuteczniejsze budowanie skali portfolio oraz lepsze dostosowanie działań marketingowych do potencjału poszczególnych produktów.

W 2026 r. Grupa intensywnie rozwijała również wykorzystanie reklam jako szerszego niż dotychczas źródła monetyzacji graczy. Wraz ze wzrostem znaczenia tego kanału Grupa pozyskała eksperta w zakresie monetyzacji reklamowej, aby zwiększać efektywność wykorzystania reklam, optymalizować ich wpływ na doświadczenie i retencję graczy oraz pełniej wykorzystywać to źródło przychodów w produktach, w których jego zastosowanie jest uzasadnione.

Wpływ na wyniki Grupy może mieć również dalszy rozwój platformy direct-to-consumer (D2C). Zwiększanie udziału płatności realizowanych poza tradycyjnymi systemami płatności sklepów mobilnych może poprawiać ekonomikę transakcji poprzez ograniczenie kosztów prowizji. Potencjał dalszego wzrostu D2C będzie zależał m.in. od rozszerzania dostępności sklepów internetowych na kolejne produkty, skuteczności ofert kierowanych do graczy, poziomu ich zaangażowania oraz skłonności użytkowników do korzystania z bezpośrednich kanałów płatności.

Na ekonomikę transakcji w kolejnych okresach mogą wpływać również zmiany w modelach rozliczeń największych platform dystrybucyjnych. Od 30 września 2026 r. Google Play obniżył stawki prowizji dla transakcji realizowanych na wybranych rynkach, w tym w Europejskim Obszarze Gospodarczym, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Japonii i Australii. Dla dotychczasowych użytkowników stawka prowizji została ustalona na 30%, a dla nowych użytkowników na 25%.

Dodatkowe korzyści przynosi kwalifikacja produktów do programu Google Play Level Up, która pozwala na dalsze obniżenie prowizji - do 25% dla dotychczasowych użytkowników i do 20% dla nowych użytkowników. W październiku 2026 r. do programu zakwalifikowały się Wings of Heroes, Fishing Clash, Hunting Clash oraz Medal Hunter. Grupa prowadzi również działania zmierzające do objęcia programem kolejnych produktów. Skala wpływu tych zmian na wyniki Grupy będzie zależeć od udziału transakcji realizowanych za pośrednictwem Google Play oraz struktury geograficznej płatności poszczególnych produktów.

Na wyniki Grupy będą wpływać również czynniki zewnętrzne, w szczególności poziom konkurencji na rynku gier mobilnych, polityki głównych platform dystrybucyjnych i reklamowych, sytuacja makroekonomiczna oraz zmiany kursów walut.

Wysoka konkurencja o uwagę, czas i wydatki graczy może prowadzić do wzrostu kosztów pozyskiwania użytkowników, obniżenia efektywności kampanii marketingowych oraz presji na poziom zaangażowania i monetyzacji graczy. Z tego względu skuteczność działań marketingowych, rozwój kreacji oraz zdolność do efektywnego docierania do właściwych grup użytkowników będą miały bezpośredni wpływ na możliwość dalszego skalowania produktów Grupy.

Grupa pozostaje również narażona na ryzyko zmian w politykach głównych platform dystrybucyjnych, sieci reklamowych oraz dostawców narzędzi marketingowych. Zmiany te mogą wpływać na możliwości pozyskiwania użytkowników, koszt powierzchni reklamowej, zasady dystrybucji i monetyzacji gier oraz możliwości rozwoju alternatywnych kanałów sprzedaży.

Na wyniki Grupy mogą mieć także wpływ czynniki makroekonomiczne i geopolityczne, w tym poziom wydatków konsumentów na rozrywkę, sytuacja gospodarcza na głównych rynkach, inflacja, poziom stóp procentowych oraz nastroje konsumenckie. Szczególne znaczenie dla Grupy ma sytuacja w Ameryce Północnej, która pozostaje jednym z najważniejszych rynków dla jej produktów.

Grupa jest również narażona na ryzyko zmian kursów walut, w szczególności USD/PLN oraz EUR/PLN. Zmiany kursu USD/PLN mogą wpływać zarówno na raportowaną w PLN wartość płatności i przychodów generowanych na rynkach zagranicznych, jak i na

koszty prowadzonych działań marketingowych. Zmiany kursu EUR/PLN mogą wpływać m.in. na koszty działalności prowadzonej we Włoszech. Wahania kursów walut mogą tym samym oddziaływać zarówno na poziom raportowanych przychodów jak i kosztów.

6. INNE INFORMACJE ISTOTNE DLA OCENY SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN ORAZ INFORMACJE, KTÓRE SĄ ISTOTNE DLA OCENY MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZOBOWIĄZAŃ PRZEZ EMITENTA

W Grupie Kapitałowej Ten Square Games S.A. na dzień 30.09.2026 r. nie występują inne istotne informacje o powyższym charakterze.

7. 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

Zarząd Ten Square Games S.A. nie publikował prognoz wyników finansowych na 2026 rok.

8. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

9. WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 30 września 2026 roku, oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną istotnych postępowań sądowych, arbitrażowych bądź przed organem administracji publicznej.

10. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 30 września 2026 roku, oraz na dzień opublikowania sprawozdania finansowego, stroną umów kredytowych lub pożyczkowych (za wyjątkiem umów zawieranych pomiędzy członkami grupy kapitałowej). Jednostka Dominująca oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń bądź gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.

ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 30 września 2026 roku został podpisany i zatwierdzony do publikacji przez Zarząd Ten Square Games S.A. w dniu 9 listopada 2026 roku.

		data	podpis
Prezes Zarządu	Andrzej Ilczuk	9.11.2026	Andrzej Ilczuk Elektronicznie podpisany przez Andrzej Ilczuk Data: 2026.11.09 12:47:48 +01'00'
Członek Zarządu	Janusz Dziemidowicz	9.11.2026	Janusz Dziemidowicz Elektronicznie podpisany przez Janusz Dziemidowicz Data: 2026.11.09 12:48:21 +01'00'
Członek Zarządu	Magdalena Jurewicz	9.11.2026	Magdalena Marta Jurewicz Elektronicznie podpisany przez Magdalena Marta Jurewicz Data: 2026.11.09 12:47:32 +01'00'