

SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A.
ZA I KWARTAŁ 2026 ROKU

Wrocław, 11 maja 2026 r.

WYBRANE DANE FINANSOWE W PRZELICZENIU NA EURO

DANE SKONSOLIDOWANE

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Płatności	98 362 628	90 461 427	23 199 280	21 525 110
Przychody	98 593 996	96 652 992	23 253 849	22 998 380
Koszt własny sprzedaży	16 110 150	15 012 917	3 799 653	3 572 293
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	14 483 480	30 618 819	3 415 996	7 285 685
Zysk (strata) brutto	15 885 715	30 279 537	3 746 719	7 204 953
Zysk (strata) netto	13 612 581	27 485 767	3 210 590	6 540 182
EBITDA	17 651 906	33 792 124	4 163 284	8 040 766
EBITDA skorygowana	18 875 641	30 509 397	4 451 907	7 259 648
RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 230 263	29 994 913	4 535 546	7 137 228
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 168 590	-870 402	-275 617	-207 110
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-732 795	-688 636	-172 833	-163 860

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2026	31.12.2025
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ				
Aktywa trwałe	195 373 541	194 253 018	45 613 920	45 958 553
Aktywa obrotowe	196 354 230	178 789 881	45 842 881	42 300 111
Kapitał własny	238 093 455	220 367 790	55 587 751	52 137 079
Zobowiązania długoterminowe	6 326 352	7 090 393	1 477 015	1 677 525
Zobowiązania krótkoterminowe	147 307 964	145 584 716	34 392 035	34 444 060

	2026	2025
Kurs EUR/PLN		
- dla danych bilansowych	4,2832	4,2267
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,2399	4,2026

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 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	RAZEM 2025	1Q 2026
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	30 618 819	23 661 566	21 677 546	11 742 357	87 700 288	14 483 480
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	3 173 305	3 113 215	3 280 113	3 226 052	12 792 685	3 168 426
EBITDA	33 792 124	26 774 781	24 957 659	14 968 409	100 492 973	17 651 906
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	495 000	1 605 476	1 050 237	-307 479	2 843 234	995 587
wynik (przychód minus prowizje) odroczoney w czasie - consumable	-500 670	2 485 739	-1 015 236	722 306	1 692 139	-1 473 145
wynik (przychód minus prowizje) odroczoney w czasie – durable	-3 267 444	-3 820 779	-2 912 650	3 137 077	-6 863 796	1 701 293
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	-9 613	0	0	0	-9 613	0
EBITDA skorygowana	30 509 397	27 045 217	22 080 010	18 520 313	98 154 937	18 875 641

Spis treści

WYBRANE DANE FINANSOWE 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 11.05.2026 ROKU	9
5. FORMAT SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA	10
6. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	11
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
1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	15
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM ..	16
3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPIŃWÓW PIENIĘŻNYCH	18
4. KOMENTARZ DO WYNIKÓW	19
5.1. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	19
5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	22
4.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIŃWÓW PIENIĘŻNYCH	23
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 PRZEPIŃWÓW 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	35
3.11.	Transakcje w walucie obcej.....	36
3.12.	Należności	36
3.13.	Kapitały	36
3.14.	Płatności w formie akcji	36
3.15.	Wypłata dywidend.....	37
3.16.	Rezerwy.....	37
3.17.	Zobowiązania	37
3.18.	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	37
3.19.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach.....	37
NOTY DO SPRAWOZDANIA – DANE SKONSOLIDOWANE		40
1.	PRZYCHODY	40
1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych oraz mierników wyników.....	40
1.2.	Przychody – źródło.....	40
1.3.	Przychody – gry.....	41
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.	PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE.....	46
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.....	51
10.	PODZIAŁ ZYSKU ZA 2025 ROK.....	51
11.	INFORMACJE O PODMIOTACH POWIĄZANYCH W TYM INFORMACJE O WYNAGRODZENIU WYŻSZEJ KADRY KIEROWNICZEJ ORAZ RADY NADZORCZEJ	51
12.	PODATEK BIEŻĄCY I ODROZONY	53
13.	REZERWY	55
14.	PROGRAMY MOTYWACYJNE OPARTE NA AKCJACH.....	56
POZOSTAŁE INFORMACJE DODATKOWE		59
1.	ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA.....	59
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 NAJMNIJ 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	67
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	67
8. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	68
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	68
10. KREDYTY, POŻYCZKI, GWARANCJE, PORĘCZENIA	68
ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	69

INFORMACJE OGÓLNE

1. DANE SPÓŁKI

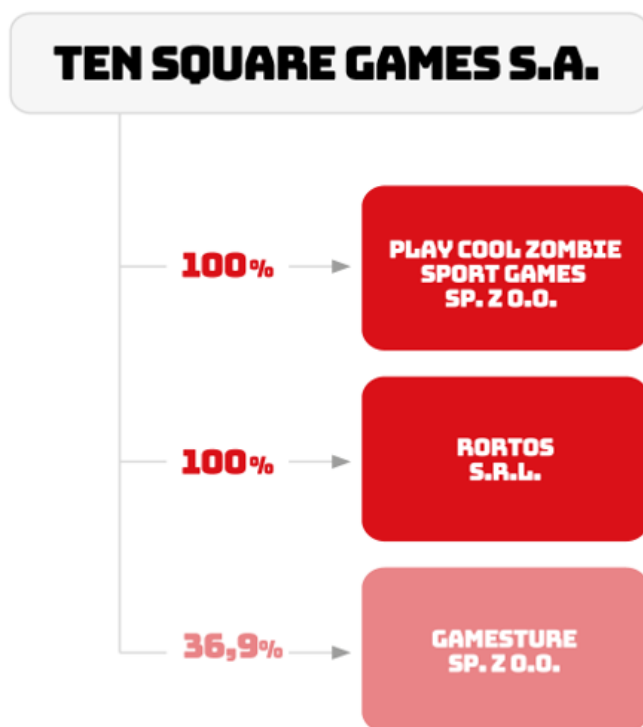
Nazwa	Ten Square Games
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	ul. Traugutta 45, 50-416 Wrocław
Kraj rejestracji	Polska
Podstawowy przedmiot działalności	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z)
Organ prowadzący rejestr	Sąd Rejonowy, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
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 11.05.2026 roku:



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 11.05.2026	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	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 31.03.2026	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	113 135	1,8%	113 135	1,8%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 393 689	67,8%	4 393 689	67,8%
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
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 11.05.2026	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	2,9%	184 585	2,9%
pozostali	6 291 415	97,1%	6 291 415	97,1%
RAZEM	6 476 000	100,00%	6 476 000	100,0%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.03.2026 oraz 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 11.05.2026, 31.03.2026 oraz 31.12.2025	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 11.05.2026 roku wynikają z transakcji opisanych w:

- 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.
- 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 11.05.2026 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 - Członek 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 31.03.2026 roku i obejmuje okres 3 miesięcy, tj. od dnia 01.01.2026 roku do dnia 31.03.2026 roku.

Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31.12.2025 roku oraz 31.03.2026 roku.

Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z całkowitych dochodów, w śródrocznym skróconym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 01.01.2025 roku do 31.03.2025 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 31.03.2026 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 I 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 ani 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 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
Przychody ze sprzedaży usług	98 593 996	96 652 992
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	16 110 150	15 012 917
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	82 483 846	81 640 075
Pozostałe przychody operacyjne	286 944	206 516
Koszty sprzedaży	61 598 480	44 823 513
Koszty ogólnego zarządu	6 648 878	6 383 216
Pozostałe koszty operacyjne	39 952	21 043
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	14 483 480	30 618 819
Przychody finansowe	1 436 201	1 303 783
Koszty finansowe	93 453	1 576 130
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	59 487	-66 935
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	15 885 715	30 279 537
Podatek dochodowy	2 273 134	2 793 770
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	13 612 581	27 485 767
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	0	0
Zysk (strata) netto	13 612 581	27 485 767
Zysk (strata) netto przypadająca na podmiot dominujący	13 612 581	27 485 767
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	-8 089 714	-14 523 635
Podlegające przeklasyfikowaniu do wyniku - różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań zagranicznych	-8 089 714	-14 523 635
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0	0
Inne całkowite dochody	0	-14 523 635
Suma dochodów całkowitych	5 522 867	12 962 132
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałowcom niekontrolującym	0	0
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	5 522 867	12 962 132

Wyliczenie zysku na jedną akcję	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
<i>liczba akcji</i>		
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	6 342 120
Zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	13 612 581	27 485 767
<i>zysk netto na jedną akcję</i>		
podstawowy za okres obrotowy	2,10	4,24
rozwodniony za okres obrotowy	2,14	4,33
<i>zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną</i>		
podstawowy za okres obrotowy	2,10	4,24
rozwodniony za okres obrotowy	2,14	4,33
<i>zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność zaniechaną</i>		
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 [MSSF 18]	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026
Przychody ze sprzedaży usług	98 593 996
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	-16 110 150
Wynik brutto na sprzedaży	82 483 846
Pozostałe przychody operacyjne	286 944
Koszty sprzedaży	-61 598 480
Koszty ogólnego zarządu	-6 648 878
Pozostałe koszty operacyjne	-39 952
Różnice kursowe operacyjne	509 227
WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ [A]	14 992 707
Przychody z tytułu odsetek	925 016
Udział w zyskach jednostek stowarzyszonych	59 487
Wynik na działalności inwestycyjnej [B]	984 503
WYNIK PRZED FINANSOWANIEM I OPODATKOWANIEM [A+B]	15 977 210
Koszty odsetek od leasingu	-91 336
Pozostałe koszty finansowe	-158
Wynik z działalności finansowej [C]	-91 494
WYNIK PRZED OPODATKOWANIEM [A+B+C]	15 885 716
Podatek dochodowy	2 273 134
Wynik netto z działalności kontynuowanej	13 612 581
Wynik netto z działalności zaniechanej	0
WYNIK NETTO	13 612 581
Wynik netto przypadająca na podmiot dominujący	13 612 581
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	-8 089 714
Inna całkowite dochody	-8 089 714
Podlegające przeklasyfikowaniu do wyniku - różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań zagranicznych	0
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0
Suma dochodów całkowitych	5 522 867
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałowcom niekontrolującym	0
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	5 522 867

1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Aktywa trwale	195 373 541	194 253 018	198 608 607
Rzeczowe aktywa trwale	7 755 555	8 545 720	10 764 330
Wartości niematerialne inne niż wartość firmy	48 769 665	49 330 875	53 893 921
Wartość firmy	109 026 361	106 835 902	105 340 661
Pozostałe aktywa finansowe	25 264 821	24 787 733	23 707 904
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 557 139	4 752 788	4 901 791
Aktywa obrotowe	196 354 230	178 789 881	232 815 565
Należności	39 817 854	38 355 915	38 084 077
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	354 651	730 550
Aktywa z tytułu umów z klientami	17 791 368	18 244 579	20 197 738
Udzielone pożyczki	1 535 847	1 508 847	1 426 345
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	137 209 161	120 325 889	172 376 855
AKTYWA RAZEM	391 727 771	373 042 899	431 424 172

PASYWA	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Kapitały własne	238 093 455	220 367 790	266 574 880
<i>Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej</i>	<i>238 093 455</i>	<i>220 367 790</i>	<i>266 574 880</i>
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	103 287 662	102 292 075	99 943 841
Różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań jednostek zagranicznych	-8 089 714	-11 565 549	-14 523 635
Zyski zatrzymane	155 344 446	142 450 485	195 782 724
Akcje własne (wielkość ujemna)	-13 586 844	-13 947 126	-15 765 955
Zobowiązania długoterminowe	6 326 352	7 090 393	23 000 858
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 265 401	1 032 520	1 052 026
Rezerwa na świadczenia pracownicze	2 444 413	2 675 264	1 401 733
Zobowiązania leasingowe	2 616 538	3 382 609	4 874 508
Pozostałe zobowiązania	0	0	15 672 591
Zobowiązania krótkoterminowe	147 307 964	145 584 716	141 848 434
Zobowiązania handlowe	18 552 262	16 574 685	12 417 422
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	23 435 773	23 435 773	23 435 773
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	433 785	0	0
Zobowiązania leasingowe	2 817 019	2 501 192	2 353 110
Pozostałe zobowiązania	20 622 280	20 581 516	16 698 319
Rezerwy na świadczenia pracownicze	3 335 073	4 171 244	5 277 621
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	78 111 772	78 320 306	81 666 189
Zobowiązania razem	153 634 316	152 675 109	164 849 292
PASYWA RAZEM	391 727 771	373 042 899	431 424 172

2. 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	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	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	220 367 790
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	300	300	300
Płatności w formie akcji	0	0	995 587	0	0	0	995 587	995 587
Różnice kursowe	0	0	0	0	11 206 911	0	11 206 911	11 206 911
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	0	0	0	0
Zysk netto	0	0	0	0	13 612 581	0	13 612 581	13 612 581
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	-359 982	359 982	0	0
Inne dochody całkowite	0	0	0	3 475 835	-11 565 549	0	-8 089 714	-8 089 714
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	3 475 835	2 047 032	0	5 522 867	5 522 867
Zmiana kapitału własnego	0	0	995 587	3 475 835	12 893 961	360 282	17 725 665	17 725 665
Kapitał własny na dzień 31.03.2026 r.	647 600	490 305	103 287 662	-8 089 714	155 344 446	-13 586 844	238 093 455	238 093 455

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	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	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	243 263 256
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	1 515	1 515	1 515
Płatności w formie akcji	0	0	2 843 234	0	0	0	2 843 234	2 843 234
Różnice kursowe	0	0	0	0	8 848 669	0	8 848 669	8 848 669
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	-100 040 676	0	-100 040 676	-100 040 676
Zysk netto	0	0	0	0	76 963 750	0	76 963 750	76 963 750
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	-1 817 314	1 817 314	0	0
Inne dochody całkowite	0	0	0	-642 315	-10 869 643	0	-11 511 958	-11 511 958
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	-642 315	66 094 107	0	65 451 792	65 451 792
Zmiana kapitału własnego	0	0	2 843 234	-642 315	-26 915 214	1 818 829	-22 895 466	-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	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	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	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	243 263 256
Wpłata kapitału zakładowego	0	0	0	0	0	0	0	0
Płatności w formie akcji	0	0	495 000	0	0	0	495 000	495 000
Różnice kursowe	0	0	0	0	9 854 492	0	9 854 492	9 854 492
Wypłata dywidendy	0	0	0	0	0	0	0	0
Zysk netto	0	0	0	0	27 485 767	0	27 485 767	27 485 767
Wydanie akcji własnych	0	0	0	0	0	0	0	0
Inne dochody całkowite	0	0	0	-3 600 401	-10 923 234	0	-14 523 635	-14 523 635
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	-3 600 401	16 562 533	0	-14 523 635	-14 523 635
Zmiana kapitału własnego	0	0	495 000	-3 600 401	26 417 025	0	23 311 624	23 311 624
Kapitał własny na dzień 31.03.2025 r.	647 600	490 305	99 943 841	-14 523 635	195 782 724	-15 765 955	266 574 880	266 574 880

3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	15 885 715	30 279 537
Korekty razem:	4 313 352	886 086
Amortyzacja	3 168 426	3 173 305
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	261 800	-662 809
Odsetki zapłacone od leasingu	95 125	130 185
Odsetki naliczone od lokat i pożyczek	141 657	398 964
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	0	266 338
Zmiana stanu należności	-1 461 940	2 779 951
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	990 110	-1 960 079
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	-208 534	-6 224 161
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	453 211	2 433 229
Płatności w formie akcji	995 587	495 000
Strata / zysk na jednostkach stowarzyszonych	-59 487	66 935
Strata / zysk ze sprzedaży środków trwałych	-62 603	-10 772
Gotówka z działalności operacyjnej	20 199 067	31 165 623
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-968 804	-1 170 710
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 230 263	29 994 913
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-1 239 125	-881 174
Zbycie WNiP oraz rzeczowych aktywów trwałych	70 535	10 772
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 168 590	-870 402
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy netto z wydania udziałów	300	0
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-637 970	-558 451
Odsetki od leasingu	-95 125	-130 185
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-732 795	-688 636
D. Przepływy pieniężne netto razem	17 328 878	28 435 875
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych i naliczonych odsetek	-445 606	166 129
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów (z różnicami kursowymi)	16 883 272	28 602 004
F. Środki pieniężne na początek okresu	120 325 889	143 774 851
G. Środki pieniężne na koniec okresu	137 209 161	172 376 855

4. 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 wpływu 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 księgowañ (plan motywacyjny oraz odraczanie w czasie przychodu) 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.

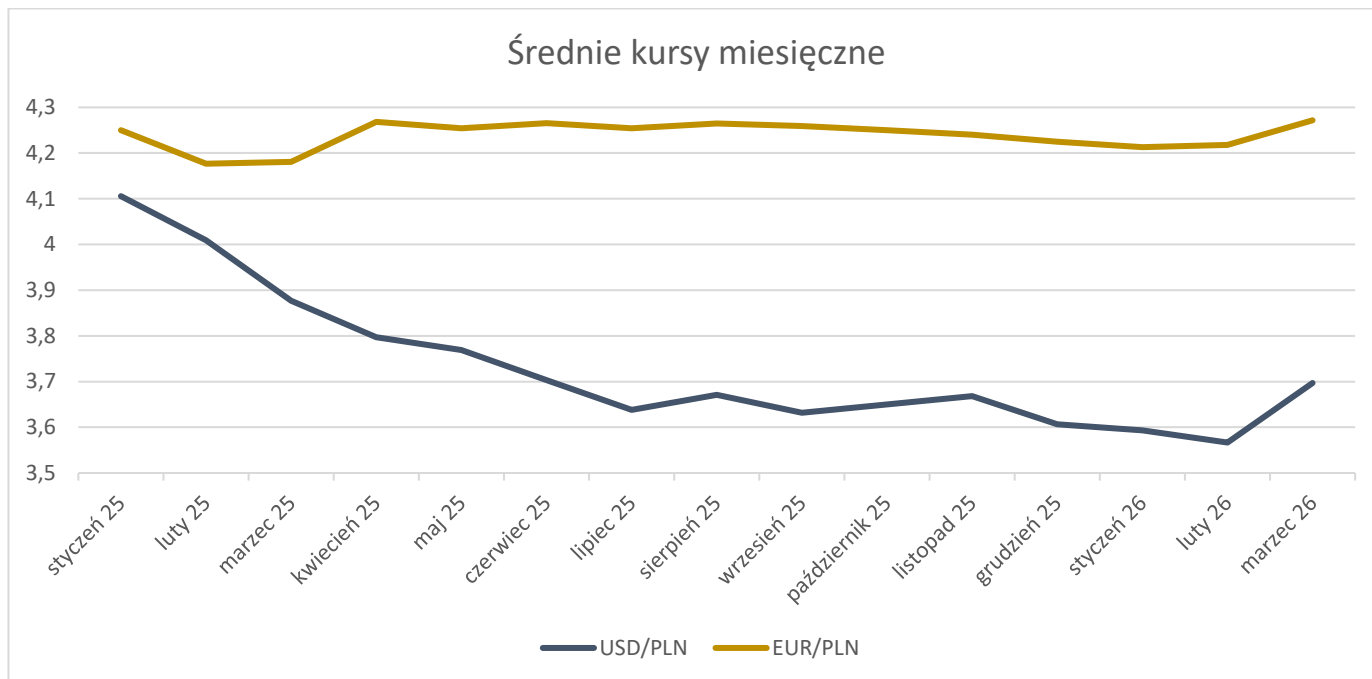
5.1. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

gra	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Fishing Clash	52 643 140	48 709 762	47 133 542	49 047 847	46 230 340
Hunting Clash	18 637 608	15 227 407	14 568 690	15 295 131	15 259 475
Trophy Hunter	29 697	43 177	3 185 012	10 198 650	15 031 704
Wings of Heroes	7 291 234	6 294 386	8 397 619	9 800 011	11 104 261
Real Flight Simulator	5 297 592	5 193 527	5 469 157	5 180 558	5 249 276
Let's Fish	2 024 803	2 190 763	2 274 784	2 233 739	2 180 215
Wild Hunt	1 999 937	1 700 447	1 648 248	1 661 653	1 377 306
Airline Commander	2 018 051	1 581 136	1 821 185	1 455 311	1 442 108
pozostałe	519 365	455 013	495 000	626 469	487 943
RAZEM PŁATNOŚCI	90 461 427	81 395 618	84 993 237	95 499 369	98 362 628
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	1 000 827	-2 991 836	1 205 454	-975 513	2 136 262
Przychód odroczoney w czasie (durable)	5 190 738	6 031 370	4 185 657	-4 092 962	-1 904 894
RAZEM PRZYCHODY	96 652 992	84 435 152	90 384 348	90 430 894	98 593 996

* pod pojęciem płatności Grupa wykazuje przychody niepominięzione o przychód odroczoney w czasie (tj. w przypadku mikropłatności są to płatności dokonane przez użytkowników w trakcie wskazanego okresu). Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty oraz trwałych wirtualnych dóbr 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”.

Pierwsze 3 miesiące 2026 roku to dalej bardzo duża zmienność geopolityczna, walutowa, makroekonomiczna. Z drugiej strony dla Ten Square Games to okres intensywnej pracy produktowej i skalowania najnowszego tytułu, gry Trophy Hunter. Całkowity poziom płatności Grupy w 1. kwartale 2026 roku wyniósł 98,4 mln PLN i był wyższy o 3% w stosunku do poprzedniego kwartału i o 9% w stosunku do analogicznego kwartału 2025 roku. W tym miejscu warto zauważyć, że kurs USD/PLN w pierwszym kwartale 2026 roku, pomimo chwilowego odbicia, znajdował się istotnie poniżej poziomu z początku 2025 roku. Grupa, jako eksporter swoich usług, wykazuje tym samym niższe przychody niż miałyby to miejsce przy zastosowaniu kursów z 2025 roku.



Szczegółowy opis działań, jakie miały miejsce przy pracach nad głównymi grami Grupy znajduje się w notcie „Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń dotyczących emitenta”.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW WYTWORZENIA PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Amortyzacja - koszty zakończonych prac rozwojowych (głównie gry)	2 063 508	2 114 471	2 254 787	2 225 742	2 186 312
Amortyzacja - pozostałe aktywa	596 355	540 929	533 119	531 907	522 858
Wynagrodzenia oraz usługi podwykonawców	11 191 466	11 110 084	11 184 748	11 862 333	12 378 844
Tłumaczenia	317 254	350 529	394 904	338 603	324 371
Outsourcing modeli 3D	93 338	103 677	81 876	67 324	279 665
Pozostałe	1 499 932	1 354 189	1 236 883	1 449 597	1 476 532
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	-748 935	-777 974	-58 311	-280 395	-1 058 432
RAZEM KOSZT WYTWORZENIA SPRZEDANYCH USŁUG	15 012 918	14 795 905	15 628 006	16 195 111	16 110 150

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. Z drugiej strony w trakcie 1. kwartału 2026 roku Grupa zaczęła kapitalizować koszty produkcji dwóch gier (kolejna gra myśliwska oraz kolejna gra wędkarska) oraz istotnie został zwiększony miesięczny koszt produkcji gry Medal Hunter kapitalizowanej od 3. kwartału 2025 roku, stąd istotny wzrost w linii kapitalizacji kosztów produkcji powodujący jednocześnie spadek kosztów wykazanych nominalnie w rachunku wyników.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Koszty sprzedaży	44 823 513	39 142 065	47 193 660	56 907 892	61 598 480
marketing:	15 602 094	12 727 474	20 063 875	30 033 925	32 397 879
- Fishing Clash	8 151 812	7 565 442	6 521 755	7 126 171	5 693 899
- Hunting Clash	4 402 922	2 796 268	2 701 450	2 212 171	1 641 522
- Trophy Hunter	55 156	200 117	6 099 011	15 011 498	18 265 750
-Wings of Heroes	2 992 203	2 165 648	4 741 660	5 667 368	6 796 708
- pozostałe tytuły	0	0	0	16 716	0
prowinzje	23 804 627	20 151 644	21 280 912	20 958 262	22 496 545
revenue share	362 608	365 433	379 713	347 075	335 608
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	4 117 114	4 608 593	4 330 706	4 267 572	4 926 808
usługi badania rynku gier mobilnych	69 453	70 677	161 119	161 119	160 197
pozostałe	867 617	1 218 244	977 335	1 139 939	1 281 443

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

W zakresie wydatków marketingowych Grupa odnotowała znaczący wzrost kosztów począwszy od drugiego półrocza 2025 roku co jest związane z premierą gry Trophy Hunter, która miała miejsce na początku lipca 2025 roku. Gra osiąga dobre kluczowe parametry, stąd wydatki na marketing były sukcesywnie skalowane w omawianym okresie. Kolejną grą, w której wydatki zostały istotnie podniesione jest Wings of Heroes, tu także poprawiające się parametry gry pozwoliły na zwiększenie budżetu marketingowego, co w dłuższej perspektywie powinno się przełożyć 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);

- zmiany w zakresie prowizji na obszarze UE na platformie Apple wymuszone poprzez europejski akt DMA (Digital Markets Act);

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 22-25%. Dodatkowo warto wspomnieć, że najnowszy tytuł – Trophy Hunter – jest monetyzowany również w modelu reklamowym, z którego pochodzi około 25% przychodów, a ten model nie jest obciążony prowizją od płatności.

To wszystko powoduje, że stosunek prowizji do przychodów w 1. kwartale 2026 roku wyniósł 23%.

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
koszty powtarzalne, w tym:	6 086 580	5 996 171	5 405 440	6 029 013	6 187 255
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	2 826 448	2 924 104	2 689 671	2 563 845	3 076 127
koszty utrzymania spółek zależnych	949 065	869 616	828 430	1 005 639	1 179 790
wynajem biura i utrzymanie biura - Jednostka Dominująca	677 914	590 001	572 201	586 623	589 208
pozostałe	1 633 153	1 612 450	1 315 139	1 872 905	1 342 130
koszty jednorazowe/niegotówkowe, w tym:	296 636	979 857	643 053	-234 768	461 623
koszty programu motywacyjnego	306 249	979 857	643 053	-234 768	461 623
koszty M&A	-9 613	0	0	0	0
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	6 383 216	6 976 028	6 048 493	5 794 245	6 648 878

Koszty ogólnego zarządu - w tym w szczególności powtarzalne koszty - pozostawały na stabilnym poziomie przez cały analizowany okres. Nieco wyższy poziom kosztów w pierwszym kwartale 2026 roku w porównaniu do pierwszego kwartału 2025 roku wynika

głównie z momentu zawiązania rezerw na premie wynikowe – rok temu ten koszt został rozpoznany w skumulowanej kwocie w drugim kwartale 2025 roku, podczas gdy w 2026 roku koszt ten został rozpoznany proporcjonalnie już w pierwszym kwartale 2026 roku.

W zakresie nietypowych kosztów, w trakcie drugiego kwartału 2025 roku, Grupa rozpoznała pierwszy raz koszt nowego programu motywacyjnego na lata 2025-2029 (670 tys. PLN wykazane w kosztach ogólnego zarządu). Koszt wykazany w 2Q 2025 dotyczył de facto okresu 1-6.2025, jednakże z uwagi na uchwalenie programu dopiero w maju 2025 roku, koszt ten został wykazany zbiorczo w drugim kwartale. W trzecim kwartale wykazany koszt odpowiadał już „standardowemu” poziomowi kosztów obu trwających programów motywacyjnych, a w czwartym kwartale 2025 roku Grupa uwolniła część rezerwy kosztowej z uwagi na obniżenie oczekiwanego prognozy realizacji programu. W pierwszym kwartale 2026 roku widać natomiast efekt kosztowy obu transz programu, zarówno transzy na lata 2025-2027 jak i transzy na lata 2026-2028. Szerszy opis programu znajduje się w nocie „Programy motywacyjne oparte na akcjach”.

UZGODNIENIE WYNIKU OPERACYJNEGO DO WSKAŹNIKA EBITDA SKORYGOWANA PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	30 618 819	23 661 566	21 677 546	11 742 357	14 483 480
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	3 173 305	3 113 215	3 280 113	3 226 052	3 168 426
EBITDA	33 792 124	26 774 781	24 957 659	14 968 409	17 651 906
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	495 000	1 605 476	1 050 237	-307 479	995 587
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie - consumable	-500 670	2 485 739	-1 015 236	722 306	-1 473 145
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	-3 267 444	-3 820 779	-2 912 650	3 137 077	1 701 293
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	-9 613	0	0	0	0
EBITDA skorygowana	30 509 397	27 045 217	22 080 010	18 520 313	18 875 641

Na przestrzeni porównywanych pięciu kwartałów, istotnie wahający się 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. Trzeci oraz czwarty kwartał 2025 roku, a w szczególności pierwszy kwartał 2026 roku to istotna inwestycja w marketing Trophy Hunter. Obecnie wydatki marketingowe przewyższają płatności w tej grze, podczas gdy w przypadku innych historycznych tytułów Grupy taka sytuacja nie miała miejsca. 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.

5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Po stronie aktywów trwałych nie wystąpiły istotne zmiany pomiędzy 31.03.2026 roku a 31.12.2025 roku. W przypadku aktywów obrotowych Grupa odnotowała wzrost sumy (+10%), co jest zasługą akumulacji gotówki (+16,9 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 1 kwartału 2026 roku największa zmiana to wzrost kapitałów własnych związany z wygenerowanym zyskiem netto. 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 splotem należności.

4.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa posiada wysoką zdolność generowania gotówki. Poziom przepływów operacyjnych wygenerowany w pierwszym kwartale 2026 roku wyniósł 19,2 mln PLN (nieco więcej niż skorygowana EBITDA za ten sam okres). Grupa jest w stanie na bieżąco finansować swoją działalność oraz planować dalsze inwestycje.

Po stronie działalności inwestycyjnej, w trakcie 1. kwartału 2026 roku ponoszono głównie wydatki na produkcję trzech nowych gier – ich skapitalizowany koszt wyniósł 1 mln PLN.

W działalności finansowej wykazano 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 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
Przychody ze sprzedaży usług	80 305 562	81 590 500
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	11 361 973	10 647 763
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	68 943 589	70 942 737
Pozostałe przychody operacyjne	286 227	141 618
Koszty sprzedaży	49 935 574	37 848 200
Koszty ogólnego zarządu	5 469 088	5 433 908
Pozostałe koszty operacyjne	13 307	1 311
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	13 811 847	27 800 936
Przychody finansowe	1 399 969	1 200 869
Koszty finansowe	91 969	1 570 799
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	59 487	-66 935
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	15 179 334	27 364 071
Podatek dochodowy	1 505 889	1 407 027
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	13 673 445	25 957 044
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	13 673 445	25 957 044

Wyliczenie zysku na jedną akcję	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
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	6 342 120
Zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	13 673 445	25 957 044
zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną		
podstawowy za okres obrotowy	2,11	4,01
rozwodniony za okres obrotowy	2,15	4,09
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 01.01.2026 - 31.03.2026
Przychody ze sprzedaży usług	80 305 562
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	-11 361 973
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	68 943 589
Pozostałe przychody operacyjne	286 227
Koszty sprzedaży	-49 935 574
Koszty ogólnego zarządu	-5 469 088
Pozostałe koszty operacyjne	-13 307
Różnice kursowe operacyjne	510 552
WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ [A]	14 322 399
Przychody z tytułu odsetek	888 784
Zysk z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	59 487
Wynik na działalności inwestycyjnej [B]	948 271
WYNIK PRZED FINANSOWANIEM I PODATKIEM [A+B]	15 270 670
Koszty odsetek leasingowe	-91 336
Pozostałe koszty finansowe	0
Wynik z działalności finansowej [C]	-91 336
Wynik przed opodatkowaniem [A+B+C]	15 179 334
Podatek dochodowy	-1 505 889
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	13 673 445
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0
Suma dochodów całkowitych	13 673 445

2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Aktywa trwale	242 712 166	242 320 467	243 343 188
Rzeczowe aktywa trwale	6 574 882	7 333 507	9 743 948
Wartości niematerialne	4 155 538	3 279 516	2 710 742
Inwestycje w jednostkach zależnych	202 173 470	202 173 470	202 284 550
Pozostałe aktywa finansowe	25 264 821	24 787 733	23 707 903
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 543 455	4 746 241	4 896 045
Aktywa obrotowe	161 820 317	146 761 999	200 643 116
Należności	34 645 257	33 055 130	34 566 305
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	23 082	97 759	2 338 288
Aktywa z tytułu umów z klientami	17 308 165	17 758 111	19 732 537
Udzielone pożyczki	1 535 847	1 508 847	1 426 345
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	108 307 966	94 342 152	142 579 641
AKTYWA RAZEM	404 532 483	389 082 466	443 986 304

PASYWA	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Kapitały własne	260 798 034	246 128 702	286 140 876
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	103 287 662	102 292 075	99 943 841
Zyski zatrzymane	169 953 516	156 640 053	200 819 290
Akcje własne (wielkość ujemna)	-13 586 844	-13 947 126	-15 765 955
Zobowiązania długoterminowe	4 061 008	4 706 074	21 856 402
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	882 729	623 108	551 518
Zobowiązania leasingowe	1 908 509	2 497 166	4 230 560
Rezerwa na świadczenia pracownicze	1 269 770	1 585 800	1 401 733
Pozostałe zobowiązania	0	0	15 672 591
Zobowiązania krótkoterminowe	139 673 441	138 247 690	135 989 026
Zobowiązania handlowe	14 784 891	13 106 077	11 025 127
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	23 435 773	23 435 773	23 435 773
Zobowiązania leasingowe	2 664 685	2 379 818	2 233 745
Pozostałe zobowiązania	19 496 250	18 992 402	15 711 179
Rezerwy na świadczenia pracownicze	2 790 745	3 634 873	3 467 682
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	76 501 097	76 698 747	80 115 520
PASYWA RAZEM	404 532 483	389 082 466	443 986 304

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
Wpłata kapitału zakładowego					300	300
Płatności w formie akcji			995 587			995 587
Wyplata dywidendy						0
Wydanie akcji własnych				-359 982	359 982	0
Zysk netto				13 673 445		13 673 445
Suma dochodów całkowitych				13 673 445		13 673 445
Kapitał własny na dzień 31.03.2026 r.	647 600	496 100	103 287 662	169 953 516	-13 586 844	260 798 034

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
Wpłata kapitału zakładowego				0	1 515	0
Płatności w formie akcji			2 843 234	0		2 843 234
Wyplata dywidendy				-100 040 676		-100 040 676
Wydanie akcji własnych				-1 817 314	1 817 314	1 515
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
Wpłata kapitału zakładowego						0
Płatności w formie akcji			495 000			495 000
Wyplata dywidendy						0
Wydanie akcji własnych						0
Zysk netto				25 957 044		25 957 044
Suma dochodów całkowitych				25 957 044		25 957 044
Kapitał własny na dzień 31.03.2025 r.	647 600	496 100	99 943 841	200 819 290	-15 765 955	286 140 876

4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH

JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	za okres 01.01.2026 - 31.03.2026	za okres 01.01.2025 - 31.03.2025
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	15 179 334	27 364 071
Korekty razem:	2 003 348	-521 108
Amortyzacja	1 083 890	1 155 965
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	2 621	-224 005
Odsetki zapłacone od leasingu	90 854	128 478
Odsetki naliczone od lokat i pożyczek	141 658	398 964
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	0	266 338
Zmiana stanu należności	-1 590 127	3 330 187
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	1 148 659	-2 342 573
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	-197 650	-6 216 580
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	449 946	2 430 955
Płatności w formie akcji (część nieuwzględniona w nabyciu wartości niematerialnych i prawnych)	995 587	495 000
Strata / zysk na jednostkach stowarzyszonych	-59 487	66 935
Strata / zysk ze sprzedaży środków trwałych	-62 603	-10 772
Gotówka z działalności operacyjnej	17 182 682	26 842 963
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-968 804	-1 170 710
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	16 213 878	25 672 253
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Spłata udzielonych pożyczek	0	0
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-1 209 219	-732 784
Zbycie WNiP oraz rzeczowych aktywów trwałych	70 535	10 772
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 138 684	-722 012
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	300	0
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-583 799	-530 354
Odsetki od leasingu	-90 854	-128 478
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-674 353	-658 832
D. Przepływy pieniężne netto razem	14 400 841	24 291 409
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych i naliczonych odsetek	-435 027	163 147
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych (z różnicami kursowymi)	13 965 814	24 454 556
F. Środki pieniężne na początek okresu	94 342 152	118 125 085
G. Środki pieniężne na koniec okresu	108 307 966	142 579 641

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 31.03.2026 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 przejściem 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 trzy źródła przychodów:

- 1) przychody z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy (mikropłatności);
- 2) przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach (reklamy);
- 3) przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym spółki 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 osiągać lepsze wyniki w grze bądź też na zużywalne dobra (eng. consumables) – np. wzmocniacze (+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 toku 2020 roku Spółka wprowadziła zmiany w swoich systemach informatycznych, dzięki czemu rozpoczęła zbieranie danych pozwalających na dokonanie analizy wykorzystania w czasie dóbr trwałych. W związku z tym 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. Oszacowanie średniego okresu pozostawania w grze przez użytkownika płacącego wymaga posiadania wystarczająco długiej historii zachowania gracza.

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 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 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. 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.

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 rozlicznych 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 pomniejszone 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 aktywu, 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 lat do 5 lat,
- 2) Koszty prac rozwojowych - od 5 lat 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 rozwojowe w toku realizacji, jako niemortyzowane 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 złotych 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 oczekiwany 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 powiązаныmi

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

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 osiągnięcia 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 świadczenia 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 świadczenia 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 świadczenia 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 świadczenia usług jest znacząca (istotna), Spółka ujmuje także w aktywach koszty prowizji powiązane z przychodem odroczone 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 0,5 mln PLN (zgodnie z polityką rachunkowości nie więcej niż 5% wyniku brutto po uwzględnieniu zdarzeń jednorazowych, np. odpisów wartości aktywów).

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 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Sprzedaż usług	98 593 996	96 652 992
SUMA przychodów ze sprzedaży	98 593 996	96 652 992
Pozostałe przychody operacyjne	286 944	206 516
Przychody finansowe	1 436 201	1 303 783
SUMA przychodów ogółem z działalności kontynuowanej	100 317 141	98 163 291
SUMA przychodów ogółem	100 317 141	99 673 590

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

Pod pojęciem „Płatności” Grupa wykazuje przychody niepominiejsze o przychód odroczone w czasie (tj. w przypadku mikropłatności są to płatności dokonane przez użytkowników w trakcie wskazanego okresu). Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty oraz dóbr trwałych (*durable*) 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 wyświetlanymi reklamami w grze, mikropłatnościami w grze oraz na podstawie umów licencyjnych.

typ przychodów	płatności 1-03.2026	udział w płatnościach 1-03.2026	płatności 1-03.2025	udział w płatnościach 1-03.2025
mikropłatności	87 533 462	89,0%	84 061 910	92,9%
reklamy	5 832 149	5,9%	1 359 021	1,5%
subskrypcje	4 889 790	5,0%	4 934 797	5,5%
licencje	107 227	0,1%	105 699	0,1%
RAZEM PŁATNOŚCI	98 362 628	100,0%	90 461 427	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	2 136 262	N/D	1 000 827	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-1 904 894	N/D	5 190 738	N/D
RAZEM PRZYCHODY	98 593 996	N/D	96 652 992	N/D

Przychody z mikropłatności 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 1-03.2026	udział w płatnościach 1-03.2026	płatności 1-03.2025	udział w płatnościach 1-03.2025
Fishing Clash	46 230 340	47,0%	52 643 140	58,2%
Hunting Clash	15 259 475	15,5%	18 637 608	20,6%
Trophy Hunter	15 031 704	15,3%	29 697	0,0%
Wings of Heroes	11 104 261	11,3%	7 291 234	8,1%
Real Flight Simulator	5 249 276	5,3%	5 297 592	5,9%
Let's Fish	2 180 215	2,2%	2 024 803	2,2%
Wild Hunt	1 377 306	1,4%	1 999 937	2,2%
Airline Commander	1 442 108	1,5%	2 018 051	2,2%
pozostałe	487 943	0,5%	519 365	0,6%
RAZEM PŁATNOŚCI	98 362 628	100,0%	90 461 427	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	2 136 262	N/D	1 000 827	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-1 904 894	N/D	5 190 738	N/D
RAZEM PRZYCHODY	98 593 996	N/D	96 652 992	N/D

gra	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Fishing Clash	52 643 140	48 709 762	47 133 542	49 047 847	46 230 340
Hunting Clash	18 637 608	15 227 407	14 568 690	15 295 131	15 259 475
Trophy Hunter	29 697	43 177	3 185 012	10 198 650	15 031 704
Wings of Heroes	7 291 234	6 294 386	8 397 619	9 800 011	11 104 261
Real Flight Simulator	5 297 592	5 193 527	5 469 157	5 180 558	5 249 276
Let's Fish	2 024 803	2 190 763	2 274 784	2 233 739	2 180 215
Wild Hunt	1 999 937	1 700 447	1 648 248	1 661 653	1 377 306
Airline Commander	2 018 051	1 581 136	1 821 185	1 455 311	1 442 108
pozostałe	519 365	455 013	495 000	626 469	487 943
RAZEM PŁATNOŚCI	90 461 427	81 395 618	84 993 237	95 499 369	98 362 628
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	1 000 827	-2 991 836	1 205 454	-975 513	2 136 262
Przychód odroczoney w czasie (durable)	5 190 738	6 031 370	4 185 657	-4 092 962	-1 904 894
RAZEM PRZYCHODY	96 652 992	84 435 152	90 384 348	90 430 894	98 593 996

Przychód odroczoney w czasie w podziale na gry i kwartały w 2025 i 2026 roku oraz saldo bilansowe na dzień 1.01.2025, 31.12.2025 oraz 31.03.2026 roku (pozycja bilansowa „zobowiązania z tytułu umów z klientami” dla odroczonej przychodów oraz pozycja bilansowa „aktywa z tytułu umów z klientami” dla odroczonej kosztów prowizji):

2025

CONSUMABLE	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	31.12.2025	Q1 2026	Q1 2026	31.03.2026
Fishing Clash				
przychody odroczone	-12 345 324	625 306		-11 720 018
koszty odroczone	2 760 808	-229 019		2 531 789
Hunting Clash				
przychody odroczone	-4 431 206	1 259 992		-3 171 214
koszty odroczone	1 139 983	-359 354		780 629
Let's Fish				
przychody odroczone	-588 117	77 703		-510 414
koszty odroczone	176 435	-23 311		153 124
Wild Hunt				
przychody odroczone	-460 900	139 543		-321 357
koszty odroczone	138 270	-41 863		96 407
Real Flight Simulator				
przychody odroczone	-1 621 559	-33 718	44 602	-1 610 675
koszty odroczone	486 468	9 570	-12 835	483 203
RAZEM				
przychody odroczone	-19 447 106	2 068 826	44 602	-17 333 678
koszty odroczone	4 701 964	-643 977	-12 835	4 045 152

DURABLE	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	31.12.2025	Q1 2026	Q1 2026	31.03.2026
Fishing Clash				
przychody odroczone	-46 583 838	-1 490 553		-48 074 391
koszty odroczone	10 403 739	161 912		10 565 651
Hunting Clash				
przychody odroczone	-12 289 362	-414 341		-12 703 703
koszty odroczone	3 138 876	41 689		3 180 565
RAZEM				
przychody odroczone	-58 873 200	-1 904 894		-60 778 094
koszty odroczone	13 542 615	203 601		13 746 216

CONSUMABLE +DURABLE	Bilans	Zmiana	Wycena bilansowa	Bilans
	31.12.2025	Q1 2026	Q1 2026	31.03.2026
przychody odroczone	-78 320 306	163 932	44 602	-78 111 772
koszty odroczone	18 244 579	-440 376	-12 835	17 791 368
wplyw na wynik	-60 075 727	-276 444	31 767	-60 320 404

2025

CONSUMABLE	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		2 760 808
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		1 139 983
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

DURABLE	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

CONSUMABLE + DURABLE	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
wplyw 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 1-03.2026	udział w płatnościach 1-03.2026	płatności 1-03.2025	udział w płatnościach 1-03.2025
Google Inc.	46 382 707	47,2%	43 009 191	47,5%
Apple Distribution International	25 054 532	25,5%	27 174 450	30,0%
Appcharge Ltd.	9 083 244	9,2%	6 693 618	7,4%
Xsolla Inc.	2 037 334	2,1%	7 089 141	7,8%
Adyen N.V.	4 111 819	4,2%	1 476 914	1,6%
pozostali	11 692 992	11,9%	5 018 113	5,5%
RAZEM PŁATNOŚCI	98 362 628	100,0%	90 461 427	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	2 136 262	N/D	1 000 827	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-1 904 894	N/D	5 190 738	N/D
RAZEM PRZYCHODY	98 593 996	N/D	96 652 992	N/D

1.5. Przychody – kanały dystrybucji

kanal dystrybucji	płatności 1-03.2026	udział w płatnościach 1-03.2026	płatności 1-03.2025	udział w płatnościach 1-03.2025
Mobilny	95 111 688	96,7%	87 226 951	96,4%
Przeglądarki	3 250 940	3,3%	3 234 476	3,6%
RAZEM PŁATNOŚCI	98 362 628	100,0%	90 461 427	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	2 136 262	N/D	1 000 827	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-1 904 894	N/D	5 190 738	N/D
RAZEM PRZYCHODY	98 593 996	N/D	96 652 992	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 1-03.2026	udział w płatnościach 1-03.2026	płatności 1-03.2025	udział w płatnościach 1-03.2025
Ameryka Północna	42 846 373	43,6%	38 967 641	43,1%
Europa	40 213 737	40,9%	37 903 580	41,9%
<i>w tym Polska</i>	<i>5 368 384</i>	<i>5,5%</i>	<i>5 764 338</i>	<i>6,4%</i>
Azja	9 683 686	9,8%	8 327 710	9,2%
Ameryka Południowa	3 008 928	3,1%	2 577 385	2,8%
Australia i Oceania	1 781 530	1,8%	2 008 185	2,2%
Afryka	828 374	0,8%	676 926	0,8%
RAZEM PŁATNOŚCI	98 362 628	100,0%	90 461 427	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	2 136 262	N/D	1 000 827	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-1 904 894	N/D	5 190 738	N/D
RAZEM PRZYCHODY	98 593 996	N/D	96 652 992	N/D

2. KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Wyszczególnienie	za okres 01.01.2026- 31.03.2026	za okres 01.01.2025- 31.03.2025
Amortyzacja	3 168 426	3 173 305
Zużycie materiałów i energii	175 998	214 906
Usługi obce	68 251 508	51 875 795
Podatki i opłaty	506 689	232 623
Wynagrodzenia	10 712 041	9 039 888
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	2 430 570	223 782
Pozostałe koszty rodzajowe	170 708	203 282
Koszty według rodzajów ogółem, w tym:	85 415 940	66 968 581
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług	16 110 150	15 012 917
Koszty sprzedaży	61 598 480	44 823 513
Koszty ogólnego zarządu	6 648 878	6 383 216
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	1 058 432	748 935

Rozbicie kosztów wytworzenia po kwartałach:

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Amortyzacja - koszty zakończonych prac rozwojowych (głównie gry)	2 063 508	2 114 471	2 254 787	2 225 742	2 186 312
Amortyzacja - pozostałe aktywa	596 355	540 929	533 119	531 907	522 858
Wynagrodzenia oraz usługi podwykonawców	11 191 466	11 110 084	11 184 748	11 862 333	12 378 844
Tłumaczenia	317 254	350 529	394 904	338 603	324 371
Outsourcing modeli 3D	93 338	103 677	81 876	67 324	279 665
Pozostałe	1 499 932	1 354 189	1 236 883	1 449 597	1 476 532
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	-748 935	-777 974	-58 311	-280 395	-1 058 432
RAZEM KOSZT WYTWORZENIA SPRZEDANYCH USŁUG	15 012 918	14 795 905	15 628 006	16 195 111	16 110 150

Rozbicie kosztów sprzedaży po kwartałach:

Wyszczególnienie	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Koszty sprzedaży	44 823 513	39 142 065	47 193 660	56 907 892	61 598 480
marketing:	15 602 094	12 727 474	20 063 875	30 033 925	32 397 879
- <i>Fishing Clash</i>	8 151 812	7 565 442	6 521 755	7 126 171	5 693 899
- <i>Hunting Clash</i>	4 402 922	2 796 268	2 701 450	2 212 171	1 641 522
- <i>Trophy Hunter</i>	55 156	200 117	6 099 011	15 011 498	18 265 750
- <i>Wings of Heroes</i>	2 992 203	2 165 648	4 741 660	5 667 368	6 796 708
- pozostałe tytuły	0	0	0	16 716	0
provizje	23 804 627	20 151 644	21 280 912	20 958 262	22 496 545
revenue share	362 608	365 433	379 713	347 075	335 608
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	4 117 114	4 608 593	4 330 706	4 267 572	4 926 808
usługi badania rynku gier mobilnych	69 453	70 677	161 119	161 119	160 197
pozostałe	867 617	1 218 244	977 335	1 139 939	1 281 443

Rozbicie kosztów ogólnego zarządu po kwartałach:

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

3. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE

Pozostałe przychody operacyjne	01.01.2026- 31.03.2026	01.01.2025- 31.03.2025
Refaktura kosztów operacyjnych (narzut)	224 679	99 165
Pozostałe	62 265	107 351
Razem	286 944	206 516

Pozostałe koszty operacyjne	01.01.2026- 31.03.2026	01.01.2025- 31.03.2025
Spisanie nieściągalnych należności	4 568	1 311
Pozostałe	35 384	19 732
Razem	39 952	21 043

4. PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE

Przychody finansowe	01.01.2026- 31.03.2026	01.01.2025- 31.03.2025
Przychody z tytułu odsetek	925 016	1 303 783
Nadwyżka dodatnich różnic kursowych	511 185	0
Razem	1 436 201	1 303 783

Koszty finansowe	01.01.2026- 31.03.2026	01.01.2025- 31.03.2025
Nadwyżka ujemnych różnic kursowych	0	1 179 316
Odsetki - rozwinięcie dyskonta zobowiązania z tyt. zakupu spółki Rortos	0	266 338
Koszty z tytułu pozostałych odsetek	91 969	128 541
Pozostałe	1 484	1 935
Razem	93 453	1 576 130

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 z tytułu:	148 542	11 419	37 709	197 670
- nabycia środków trwałych	146 126	0	34 568	180 694
- wyceny bilansowej	2 416	11 419	3 141	16 976
Zmniejszenia z tytułu sprzedaży środków trwałych	41 297	0	0	41 297
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2026	5 120 096	26 840 774	5 273 559	37 234 429
Umorzenie na dzień 01.01.2026	3 948 147	20 989 033	3 595 156	28 532 336
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	101 363	635 372	243 168	979 903
Zmniejszenia z tytułu sprzedaży	33 365	0	0	33 365
Umorzenie na dzień 31.03.2026	4 016 145	21 624 405	3 838 324	29 478 874
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 31.03.2026	0	0	0	0
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2026	1 103 951	5 216 369	1 435 235	7 755 555

Wyszczególnienie	Maszyny i urządzenia	Budynki i lokale	Pozostałe środki trwałe	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2025	5 720 328	26 831 355	5 069 229	37 620 912
Zwiększenia z tytułu:	117 734	0	19 201	136 935
- nabycia środków trwałych	117 734	0	15 060	132 794
- wyceny bilansowej	0	0	4 141	4 141
Zmniejszenia z tytułu:	29 329	17 071	267 059	313 459
- sprzedaży środków trwałych	23 748	0	0	23 748
- likwidacji	0	0	267 059	267 059
- wyceny bilansowej	5 581	17 071	0	22 652
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2025	5 808 733	26 814 284	4 821 371	37 444 388
Umorzenie na dzień 01.01.2025	4 608 216	18 454 004	2 799 913	25 862 133
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	164 857	691 266	252 609	1 108 732
Zmniejszenia z tytułu:	23 748	0	267 059	290 807
- sprzedaży	23 748	0	0	23 748
- likwidacji	0	0	267 059	267 059
Umorzenie na dzień 31.03.2025	4 749 325	19 145 270	2 785 463	26 680 058
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2025	0	0	0	0
Zwiększenia	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2025	0	0	0	0
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2025	1 059 408	7 669 014	2 035 908	10 764 330

Struktura własnościowa – wartość netto:

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025
Własne	2 539 186	2 705 398
Używane na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej umowy, w tym umowy leasingu	5 216 369	5 840 322
Razem	7 755 555	8 545 720

6. TABELA RUCHÓW – WARTOŚCI NIEMATERIALNE I WARTOŚĆ FIRMY

Wyszczególnienie	Koszty prac rozwojowych	Oprogramowa nie 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 z tytułu:	564 303	1 366	1 061 644	2 190 459	3 817 772
- nabycia	0		1 058 431	2 190 459	3 248 890
- reklasyfikacji	0	0	0	0	0
- wyceny bilansowej	564 303	1366	3213	0	568 882
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2026	97 680 766	1 522 246	1 616 600	150 227 725	251 047 337
Umorzenie na dzień 01.01.2026	48 434 530	1 426 894	0	0	49 861 424
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	2 186 311	2 212	0	0	2 188 523
Umorzenie na dzień 31.03.2026	50 620 841	1 429 106	0	0	52 049 947
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 31.03.2026	0	0	0	41 201 364	41 201 364
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2026	47 059 925	93 140	1 616 600	109 026 361	157 796 026

Na wartość netto na dzień 31.03.2026 roku wykazaną w pozycji „zakończonych prac rozwojowych” składają się:

- Gry nabytej Spółki Rortos S.r.l – gry wycenione do wartości godziwej metodą DCF w toku rozliczenia nabycia oraz wyceniane na bieżąco na dzień bilansowy zgodnie z kursem EUR/PLN:
 - Airline Commander - wartość netto: 15.997.827 PLN, pozostały okres amortyzacji: 63 miesiące;
 - Real Flight Simulator - wartość netto: 15.204.298 PLN, pozostały okres amortyzacji: 63 miesiące;
 - Wings of Heroes - wartość netto: 12.553.827 PLN, pozostały okres amortyzacji: 75 miesięcy;
- Trophy Hunter – wartość netto: 2.695.002 PLN, pozostały okres amortyzacji: 51 miesięcy;
- Real Flight Combat – wartość netto: 545.290 PLN, pozostały okres amortyzacji: 48 miesięcy;
- Narzędzia - łącznie 63.681 PLN.

Na wartość netto na dzień 31.03.2026 roku wykazaną w pozycji „wartości niematerialne w budowie ” składają się kapitalizowane nakłady na gry/narzędzia:

- Medal Hunter: 978.256 PLN;
- Kolejna gra myśliwska: 271.634 PLN;
- Kolejna gra wędkarska: 146.965 PLN;
- Narzędzia: 219.745 PLN.

Wyszczególnienie	Koszty prac rozwojowych	Oprogramowanie komputerowe	Wartości niematerialne w budowie	Wartość firmy	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2025	93 727 214	1 456 554	3 530 093	149 654 782	248 368 643
Zwiększenia z tytułu:	678 994	0	748 380	0	1 427 374
- nabycia	0	0	748 380	0	748 380
- reklasyfikacji	678 994	0	0	0	678 994
Zmniejszenia z tytułu:	1 107 994	910	690 614	3 112 757	4 912 275
- reklasyfikacji	0	0	678 994	0	678 994
- wyceny bilansowej	1 107 994	910	11 620	3 112 757	4 233 281
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2025	93 298 214	1 455 644	3 587 859	146 542 025	244 883 742
Umorzenie na dzień 01.01.2025	39 776 022	1 412 916	0	0	41 188 938
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	2 063 508	1 065	0	0	2 064 573
Umorzenie na dzień 31.03.2025	41 839 530	1 413 981	0	0	43 253 511
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2025	0	0	1 194 285	41 201 364	42 395 649
Zwiększenia	0	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2025	0	0	1 194 285	41 201 364	42 395 649
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2025	51 458 684	41 663	2 393 574	105 340 661	159 234 582

7. POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Pozostałe aktywa finansowe:	25 264 821	24 787 733	23 707 904
inwestycja w Gamesture	12 740 506	12 681 019	12 090 627
- wartość brutto	26 164 795	26 164 795	26 164 795
- udział w stracie Gamesture	-8 009 954	-8 069 441	-8 659 833
- odpis aktualizujący wartość inwestycji Gamesture	-5 414 335	-5 414 335	-5 414 335
jednostki uczestnictwa funduszu inwestycyjnego Sisu Game Ventures	11 222 400	10 804 800	10 335 975
kaucja z tyt. najmu biura	1 301 915	1 301 914	1 281 302

8. NALEŻNOŚCI

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Należności handlowe	35 274 498	33 479 414	31 787 807
Pozostałe należności	1 849 326	1 446 258	2 445 074
Rozliczenia międzyokresowe	2 694 030	3 430 243	3 851 196
Należności	39 817 854	38 355 915	38 084 077

NALEŻNOŚCI HANDLOWE

waluta	31.03.2026			31.12.2025			31.03.2025		
	kwota w walucie	wycena	udział %	kwota w walucie	wycena	udział %	kwota w walucie	wycena	udział %
USD	4 091 134	15 304 115	43,4%	3 850 756	13 868 881	41,4%	3 367 758	13 014 026	40,9%
PLN	10 529 812	10 529 812	29,9%	10 567 088	10 567 088	31,6%	10 345 497	10 345 497	32,5%
EUR	2 200 907	9 440 571	26,8%	2 139 599	9 043 445	27,0%	2 004 461	8 386 463	26,4%
pozostałe waluty	-----	0	0,0%	-----	0	0,0%	-----	41 821	0,2%
RAZEM		35 274 498	100,0%		33 479 414	100,0%		31 787 807	100,0%

Płatności od użytkowników są agregowane przez pośredników (sklepy mobilne, agregatorów płatności, licencjobiorców).

W strukturze należności największe salda pochodzą od:

Google Inc. (PLN) - 34,8% na 31.03.2026 roku w porównaniu do 47,7% na 31.03.2025.

Apple Distribution International (USD) - 31,9% na 31.03.2026 roku w porównaniu do 50,9% na 31.03.2025.

Appcharge Ltd. (USD) - 10,1% na 31.03.2026 roku w porównaniu do 7,2% na 31.03.2025.

Żaden inny podmiot nie przekroczył 10% udziału w sumie należności na 31.03.2026.

POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI KRÓTKOTERMINOWE

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Pozostałe należności krótkoterminowe, w tym:	1 849 326	1 446 258	2 445 074
- z tytułu podatków	1 822 302	1 419 234	2 396 130
- kaucja z tyt. najmu biura	27 024	27 024	48 944

ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Utrzymanie serwisu technicznego oprogramowania /subskrypcje na programy	1 936 326	2 230 052	2 440 907
Roczna opłata – narzędzie śledzące kampanie marketingowe	114 452	19 008	585 078
Ubezpieczenia	23 926	165 211	24 850
Usługi promocyjne	495 508	660 677	453 791
Pozostałe rozliczenia międzyokresowe	123 818	355 295	346 570
Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów	2 694 030	3 430 243	3 851 196

9. POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA

Wyszczególnienie	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Zobowiązania z tytułu nabycia spółki Rortos (earn-out payments)	18 281 854	18 014 620	30 129 192
- długoterminowe	0	0	15 672 591
- krótkoterminowe	18 281 854	18 014 620	14 456 601
Pozostałe zobowiązania	2 340 426	2 566 896	2 241 718
- długoterminowe	0	0	0
- krótkoterminowe, w tym:	2 340 426	2 566 896	2 241 718
Podatek zryczałtowany u źródła	0	21 557	0
Podatek dochodowy od osób fizycznych	195 884	249 787	208 734
składki na ubezpieczenie społeczne (ZUS)	1 460 371	1 558 905	1 454 766
PFRON	34 573	31 444	30 326
Pozostałe zobowiązania	649 598	705 203	547 892
RAZEM POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	20 622 280	20 581 516	32 370 910
- długoterminowe	0	0	15 672 591
- krótkoterminowe	20 622 280	20 581 516	16 698 319

10. PODZIAŁ ZYSKU ZA 2025 ROK

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 21 kwietnia 2026 roku podjęło uchwałę w sprawie przeznaczenia zysku netto Spółki za rok obrotowy 2025 w wysokości PLN 83.635.797 PLN (słownie: osiemdziesiąt trzy miliony sześćset trzydzieści pięć tysięcy siedemset dziewięćdziesiąt siedem złotych) w następujący sposób:

- kwota 63.745.650 PLN (słownie: sześćdziesiąt trzy miliony siedemset czterdzieści pięć tysięcy sześćset pięćdziesiąt złotych) została przeznaczona do podziału pomiędzy akcjonariuszy w formie wypłaty dywidendy w wysokości 10,00 PLN (słownie: dziesięć złotych) na jedną akcję (z wyłączeniem akcji własnych Spółki będących w jej posiadaniu w dniu dywidendy);
- kwota 19.890.147 PLN (słownie: dziewiętnaście milionów osiemset dziewięćdziesiąt tysięcy sto czterdzieści siedem złotych) została przekazana na kapitał zapasowy Spółki.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie wyznaczyło dzień dywidendy na 15 maja 2026 roku, a termin wypłaty dywidendy na 22 maja 2026 roku.

11. INFORMACJE O PODMIOTACH POWIĄZANYCH 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 kwoty należne (ujęcie memoriałowe), bez kwot wypłaconych (ujęcie kasowe).

1. Kadra kierownicza

Okres	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
	01.01.2026-31.03.2026	01.01.2025-31.03.2025	01.01.2026-31.03.2026	01.01.2025-31.03.2025
Zarząd (suma wynagrodzenia należnego)	1 091 931	999 421	0	0
Andrzej Ilczuk	532 343	485 421	0	0
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	208 500	208 500	0	0
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	103 808	166 671	-	-
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	102 435	158 109	-	-
- program motywacyjny oparty na akcjach	220 035	110 250	-	-
Janusz Dziemidowicz	279 794	257 000	0	0
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	159 000	159 000	0	0
- program motywacyjny oparty na akcjach	120 794	98 000	-	-
Magdalena Jurewicz	279 794	257 000	0	0
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	159 000	159 000	0	0
- program motywacyjny oparty na akcjach	120 794	98 000	-	-
Rada Nadzorcza	93 000	93 000	0	0
Rafał Olesiński	25 500	25 500	0	0
Maciej Marszałek	15 000	15 000	0	0
Wiktor Schmidt	12 000	12 000	0	0
Marcin Biłos	13 500	13 500	0	0
Kinga Stanisławska	13 500	13 500	0	0
Arkadiusz Pernal	13 500	13 500	0	0
Osoby powiązane (Ten Square Games S.A.)	14 000	14 500	b/d	b/d
Maciej Popowicz	14 000	14 500	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

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

- powołanie;
- umowa o pracę / umowa współpracy.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi odbyły się na warunkach równorzędnych z tymi, które obowiązują w transakcjach zawartych na warunkach rynkowych. Członkowie kadry kierowniczej nie zawierali transakcji z jednostkami zależnymi od Ten Square Games S.A.

Program motywacyjny oparty na akcjach został szerzej opisany w nocie „Programy motywacyjne”.

We wskazanych okresach nie wystąpiła wypłata dywidendy.

2. Pozostałe podmioty powiązane

Podmiot powiązany	Sprzedaż netto		Zakupy netto		Dywidenda	
	01.01.2026 – 31.03.2026	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2026 – 31.03.2026	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2026 – 31.03.2026	01.01.2025 – 31.03.2025
Okres:						
Jednostki zależne:	1 316 081	2 396 404	119 354	0	0	0
Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.	4 350	4 350	0	0	0	0
RORTOS S.R.L.	1 311 731	2 392 054	119 354	0	0	0
Jednostki powiązane osobowo:	0	0	1 700	88 352	0	0
Olesiński i Wspólnicy Spółka komandytowa	0	0	1 700	88 352	0	0
Roberto Simonetto	0	0	0	0	0	0
Antonio Farina	0	0	0	0	0	0
Jednostki stowarzyszone:	288 383	265 860	0	0	0	0
Gamesture Sp. z o.o.	288 383	265 860	0	0	0	0

Podmiot powiązany	Należności brutto		Zobowiązania brutto		Pożyczki	
	31.03.2026	31.03.2025	31.03.2026	31.03.2025	31.03.2026	31.03.2025
Na dzień:						
Jednostki zależne:	1 315 413	2 400 332	119 354	0	0	0
Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.	1 784	7 134	0	0	0	0
RORTOS S.R.L.	1 313 629	2 393 198	119 354	0	0	0
Jednostki powiązane osobowo:	0	0	18 282 223	30 185 815	0	0
Olesiński i Wspólnicy Spółka komandytowa	0	0	369	56 623	0	0
Roberto Simonetto	0	0	10 967 285	18 074 503	0	0
Antonio Farina	0	0	7 314 569	12 054 689	0	0
Jednostki stowarzyszone:	354 710	327 008	0	0	1 535 847	1 426 345
Gamesture Sp. z o.o.	354 710	327 008	0	0	1 535 847	1 426 345

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 rynkowej stawce godzinowej w przypadku mniejszych konsultacji.

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

Zobowiązanie wobec Pana Roberto Simonetto oraz Antonio Farina wynika z zakupu 100% udziałów spółki Rortos i tzw. płatności earnout, co zostało wykazane w nocie „pozostałe zobowiązania”.

12. PODATEK BIEŻĄCY I ODROZCZONY

Nazwa	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Dochód do opodatkowania	23 312 382	22 259 582
podatek bieżący	1 843 507	2 297 393
podatek dochodowy odroczony	429 627	496 377
Obciążenie podatkowe wykazane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	2 273 134	2 793 770

Struktura składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego

wyszczególnienie	na dzień 31.03.2026	na dzień 31.12.2025	na dzień 31.03.2025
rozliczanie consumable w czasie (per saldo)	616 588	695 675	595 139
rozliczenie durable w czasie (per saldo)	2 385 594	2 309 059	2 539 159
rezerwa na urlopy	356 410	301 816	307 357
rezerwa na koszty audytu	0	25 270	1 520
leasing - wycena MSSF16	762 725	743 125	902 603
wycena rozrachunków	0	48 152	0
rezerwa na wynagrodzenia	380 338	589 857	483 831
pozostałe rezerwy	55 484	39 834	72 182
Razem	4 557 139	4 752 788	4 901 791

Struktura rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego

wyszczególnienie	na dzień 31.03.2026	na dzień 31.12.2025	na dzień 31.03.2025
amortyzacja gier	1 183 542	1 032 520	1 015 549
wycena rozrachunków	81 859	0	36 477
Razem	1 265 401	1 032 520	1 052 026

KOMENTARZ DOTYCZĄCY PODATKU DOCHODOWEGO JEDNOSTKI DOMINUJACEJ

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 2022-2025 przy zastosowaniu w węższym zakresie ulg podatkowych związanych z IP BOX, spowodowałyby 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 - Jednostka Dominująca	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2025
Bieżące rozrachunki z tytułu CIT	-23 412 691	-23 338 014	-21 097 485
Należność dotycząca roku obrotowego 2026	23 082	0	0
Należność dotycząca roku obrotowego 2025	0	97 759	421 386
Należność dotycząca roku obrotowego 2024	0	0	1 916 902
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2021	-10 894 769	-10 894 769	-10 894 769
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2020	-8 941 882	-8 941 882	-8 941 882
Rezerwa dotycząca roku obrotowego 2019	-3 599 122	-3 599 122	-3 599 122

13. REZERWY

Wyszczególnienie	Stan na 1.01.2026	Zmiany w ciągu roku			Stan na 31.03.2026
		Założenie	Reklasyfikacja z długo do krótkoterminowych	Wykorzystanie	
rezerwy długoterminowe:	2 788 085	414 986	-773 507	0	2 429 564
rezerwa TFR (włoska rezerwa emerytalna)	1 089 464	91 320	-20 990	0	1 159 794
rezerwa na premie	1 698 621	323 666	-752 517	0	1 269 770
rezerwy krótkoterminowe:	4 171 244	2 575 676	773 507	-4 192 234	3 328 193
rezerwa TFR (włoska rezerwa emerytalna)	0	0	20 990	-20 990	0
rezerwa urlopową	2 124 876	2 413 288	0	-2 124 876	2 413 288
rezerwa na premie	2 046 368	162 388	752 517	-2 046 368	914 905
RAZEM REZERWY	6 959 329	2 990 662	0	-4 192 234	5 757 757

Wyszczególnienie	Stan na 1.01.2025	Zmiany w ciągu roku			Stan na 31.03.2025
		Założenie	Reklasyfikacja z długo do krótkoterminowych	Wykorzystanie	
rezerwy długoterminowe:	2 951 419	0	-1 549 686	0	1 401 733
rezerwa TFR (włoska rezerwa emerytalna)	0	0	0	0	0
rezerwa na premie	2 951 419	0	-1 549 686	0	1 401 733
rezerwy krótkoterminowe:	6 961 218	2 719 981	1 401 733	-5 805 311	5 277 621
rezerwa TFR (włoska rezerwa emerytalna)	1 155 907	20 760	0	0	1 176 667
rezerwa urlopową	1 914 472	2 250 939	0	-1 914 472	2 250 939
rezerwa na premie	3 890 839	448 282	1 401 733	-3 890 839	1 850 015
RAZEM REZERWY	9 912 637	2 719 981	-147 953	-5 805 311	6 679 354

14. PROGRAMY MOTYWACYJNE OPARTE NA AKCJACH

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); osiągnięcie 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.

Dodatkowo mogą zostać wyznaczone cele indywidualne.

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 kolejnej) 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.

Dodatkowo mogą zostać wyznaczone 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 0,9 mln PLN odpowiada przedziałowi realizacji celu wynikowego uprawniającego do nabycia 35% wstępnej alokacji akcji (zarówno I jak i II Transza) oraz przy założeniu spełnienia celu rynkowego.

**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 3.000 akcji. Koszt księgowy przeprowadzenia programu ujęty w 2026 roku wyniósł 50 tys. PLN.

POZOSTAŁE INFORMACJE DODATKOWE

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

W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności Grupy TSG wyniósł 98,4 mln PLN i był wyższy o 3,0% w porównaniu z ostatnim kwartałem 2025 roku. Był to trzeci z rzędu kwartał wzrostu płatności Grupy w ujęciu kwartał do kwartału, wspierany przez rosnącą kontrybucję projektów wzrostowych przy jednoczesnej stabilizacji głównych tytułów. Poziom płatności był również wyższy niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Wzrost płatności był przede wszystkim efektem rosnącego udziału Trophy Hunter i Wings of Heroes w całkowitych płatnościach Grupy, przy jednoczesnej stabilizacji wyników głównych tytułów Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash. W omawianym okresie Grupa kontynuowała inwestycje marketingowe w oba wzrostowe projekty, w rezultacie czego całkowite wydatki marketingowe wzrosły o 7,9% kw./kw. do 32,4 mln PLN. Jednocześnie Grupa poprawiła wyniki operacyjne w stosunku do poprzedniego kwartału. Zysk operacyjny wzrósł o 23,3% do 14,5 mln PLN, skorygowana EBITDA o 1,9% do 18,9 mln PLN, a zysk netto o 16,0% do 13,6 mln PLN.

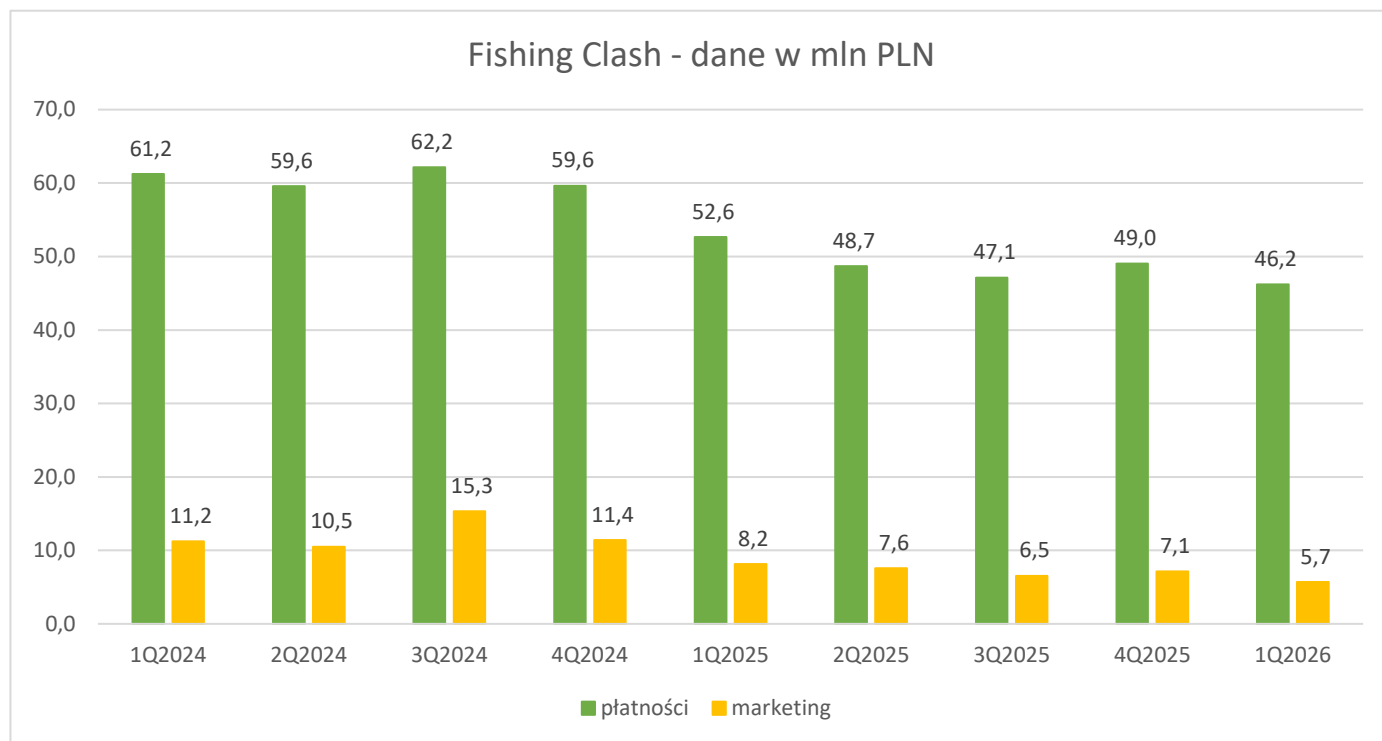
Od globalnej premiery w lipcu 2025 roku, Trophy Hunter pozostaje jednym z najważniejszych źródeł wzrostu płatności Grupy TSG oraz przykładem skuteczności nowego modelu rozwoju gier. Celem tego modelu jest zwiększenie liczby szans na stworzenie kolejnych wzrostowych produktów przy jednoczesnym ograniczaniu ryzyka związanego z pełnoskalowym rozwojem nowych tytułów. W pierwszym kwartale 2026 roku Grupa kontynuowała działania ukierunkowane na wzrost, obejmujące zarówno rozwój projektów w nowych segmentach gier mobilnych, jak i prace nad nowymi tytułami adresowanymi do nowych grup odbiorców w segmentach, w których Grupa posiada już doświadczenie i kompetencje produktowe.

W ramach realizacji tego podejścia w pierwszym kwartale 2026 roku Grupa prowadziła intensywne prace nad rozwojem projektu Medal Hunter, inspirowanego założeniami rozgrywki sprawdzonymi w Trophy Hunter. Efektem tych prac było udostępnienie gry 4 maja 2026 roku na czterech rynkach (Polska, Wietnam, Filipiny, Meksyk) w celu weryfikacji jej parametrów technicznych. Kolejnym etapem będzie soft launch na kolejnych rynkach, w tym w USA, poprzedzający planowaną globalną premierę gry na przełomie maja i czerwca 2026 roku. Medal Hunter jest projektem istotnym strategicznie, ponieważ stanowi kolejny przykład wykorzystania nowego modelu rozwoju gier Grupy TSG oraz krok w kierunku wejścia w nowy segment gier mobilnych i dotarcia do nowych grup graczy.

Równolegle w pierwszym kwartale 2026 roku Grupa pracowała nad kolejnymi prototypami rozwijanymi w segmentach, w których posiada doświadczenie. Efektem tych prac było rozpoczęcie testów rynkowych dwóch nowych prototypów: Fishing Trip (16 kwietnia 2026 roku) z segmentu gier fishingowych oraz Hunter's Lodge (24 kwietnia 2026 roku) z segmentu gier huntingowych. Testy prowadzone są na platformie Android w Polsce, Wietnamie, Filipinach i Meksyku. Mają one na celu weryfikację założeń produktowych, KPI oraz potencjału dalszego skalowania projektów przed podjęciem decyzji o ich ewentualnym przejściu do kolejnych etapów rozwoju produktowego. Na obecnym etapie prototypy nie są wspierane istotnymi wydatkami marketingowymi i nie zawierają mechanik monetyzacyjnych, dlatego prowadzone testy nie mają wpływu na poziom płatności Grupy.

Działania realizowane w pierwszym kwartale 2026 roku oraz kontynuowane po jego zakończeniu odzwierciedlają konsekwentną realizację strategii wzrostu Grupy TSG. Strategia ta opiera się na stabilizacji i rozwoju istniejącego portfolio, wzmacnianiu nowych tytułów oraz budowie pipeline'u projektów rozwijanych w modelu iteracyjnego testowania, weryfikacji KPI i stopniowego skalowania wyłącznie tych gier, które potwierdzą swój potencjał komercyjny. Jednocześnie model ten zakłada wczesną eliminację projektów, które nie realizują założonych benchmarków. Jest to naturalny element procesu rozwoju nowych gier, który pozwala Grupie kontrolować ryzyko finansowe oraz właściwie alokować zasoby, zarówno w zakresie nakładów finansowych, jak i pracy zespołów.

Główne tytuły Grupy TSG



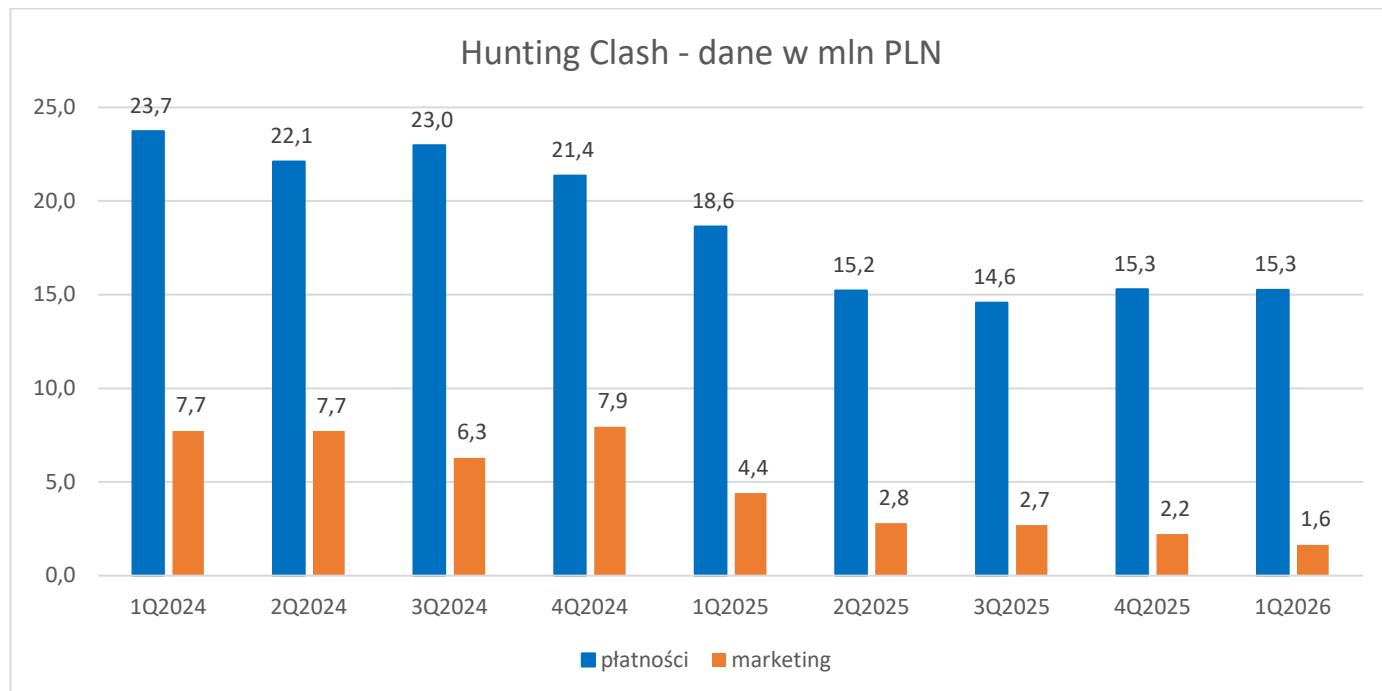
W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności w **Fishing Clash** wyniósł 46,2 mln PLN i był niższy zarówno w porównaniu z poprzednim kwartałem, jak i z analogicznym okresem roku poprzedniego. Wpływ na poziom płatności w tym czasie miało m.in. wprowadzenie do gry dwóch, a nie trzech nowych łowisk, które mają kluczowe znaczenie dla monetyzacji gry. Ich liczba była niższa niż w standardowym kwartalnym cyklu, głównie ze względu na pięciodniowy cykl udostępniania łowisk. Efekt niższych płatności to także efekt niższych wydatków marketingowych na przestrzeni ostatnich kilku kwartałów.

W pierwszym kwartale 2026 roku działania zespołu koncentrowały się na stabilizacji wyników gry, dalszym porządkowaniu jej ekonomii oraz wzmocnieniu fundamentów pod długoterminową poprawę parametrów operacyjnych. Kontynuowano również prace nad poprawą retencji nowych graczy, doświadczenia użytkownika oraz efektywności działań LiveOps.

Istotnym obszarem prac była optymalizacja ekonomii gry, obejmująca m.in. uporządkowanie wartości przedmiotów w grze, relacji pomiędzy poziomami ich rzadkości oraz zasad budowania ofert i nagród w wydarzeniach. Celem tych działań była przede wszystkim poprawa efektywności monetyzacji oraz stworzenie mocniejszych podstaw pod długoterminowy wzrost. Prace przygotowawcze prowadzone były przez cały kwartał, a sama inicjatywa została wdrożona w drugiej połowie marca 2026 roku.

Równolegle rozwijano dodatkowe źródła przychodów oraz rozwiązania wspierające rentowność gry. W omawianym kwartale, w następstwie zmian regulacyjnych, wdrożono alternatywną metodę płatności w grze dla graczy w USA, które są największym rynkiem Grupy pod względem udziału w płatnościach. Kontynuowano także testy monetyzacji reklam wideo jako dodatkowego źródła przychodów, kierowanego przede wszystkim do graczy niepłatnych oraz użytkowników o niskim i średnim poziomie wydatków.

Płatności w kwietniu 2026 roku wyniosły 14,9 mln PLN.



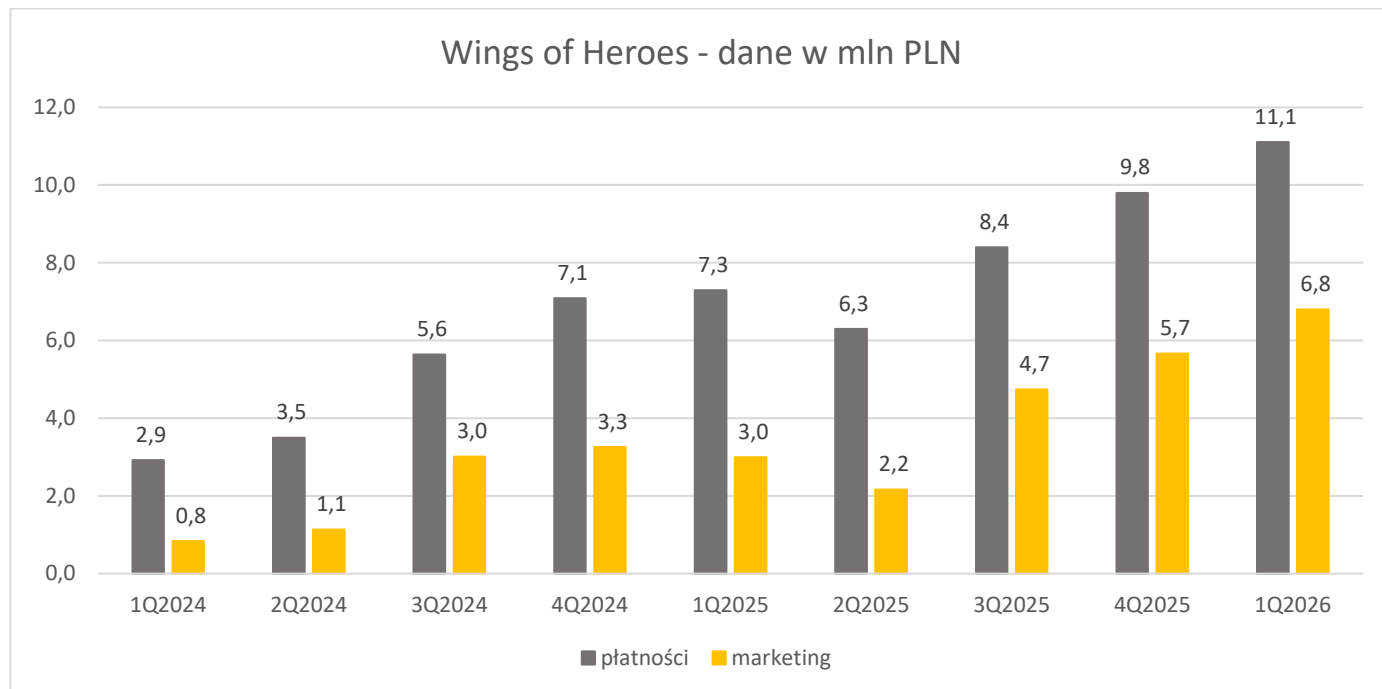
W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności w **Hunting Clash** wyniósł 15,3 mln PLN i był zbliżony do poziomu odnotowanego w ostatnim kwartale 2025 roku, choć niższy niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Warto jednakże zauważyć, że wydatki marketingowe do pierwszego kwartału 2025 roku były zdecydowanie wyższe niż w ostatnich 12 miesiącach, co ma także swoje przełożenie w postaci niższych płatności od graczy.

W pierwszym kwartale 2026 roku do gry wprowadzono trzy nowe lokacje, a działania zespołu koncentrowały się na konsekwentnym dostarczaniu wydarzeń LiveOps, rozwijaniu funkcji wdrożonych w czwartym kwartale 2025 roku oraz dalszym dopracowywaniu segmentacji graczy. Prowadzono również A/B testy rozwiązań wspierających zaangażowanie, retencję i monetyzację.

Istotnym obszarem prac w pierwszym kwartale 2026 roku był dalszy rozwój rozwiązań wspierających monetyzację. Zespół kontynuował ulepszanie systemu Visual Chain Offer, obejmujące poprawę animacji, wyglądu oraz odbioru ofert przez graczy. Rozwiązanie zostało również rozszerzone o możliwość tworzenia wielu ofert tego typu dla jednego gracza jednocześnie, a po wdrożeniu Central Hub stało się dostępne bezpośrednio z jego poziomu. Zespół wprowadził również alternatywną metodę płatności w aplikacji gry na terenie USA.

W ramach prac nad segmentacją graczy wdrożono jej kolejną wersję dla całej populacji graczy w celu wypracowania bardziej efektywnego podejścia do angażowania i monetyzowania poszczególnych grup użytkowników. Zespół prowadził także prace przygotowawcze do wdrożenia reklam wideo w grze jako dodatkowego źródła przychodów, w szczególności w odniesieniu do graczy niepłatnych.

Płatności w kwietniu 2026 roku wyniosły 4,3 mln PLN.



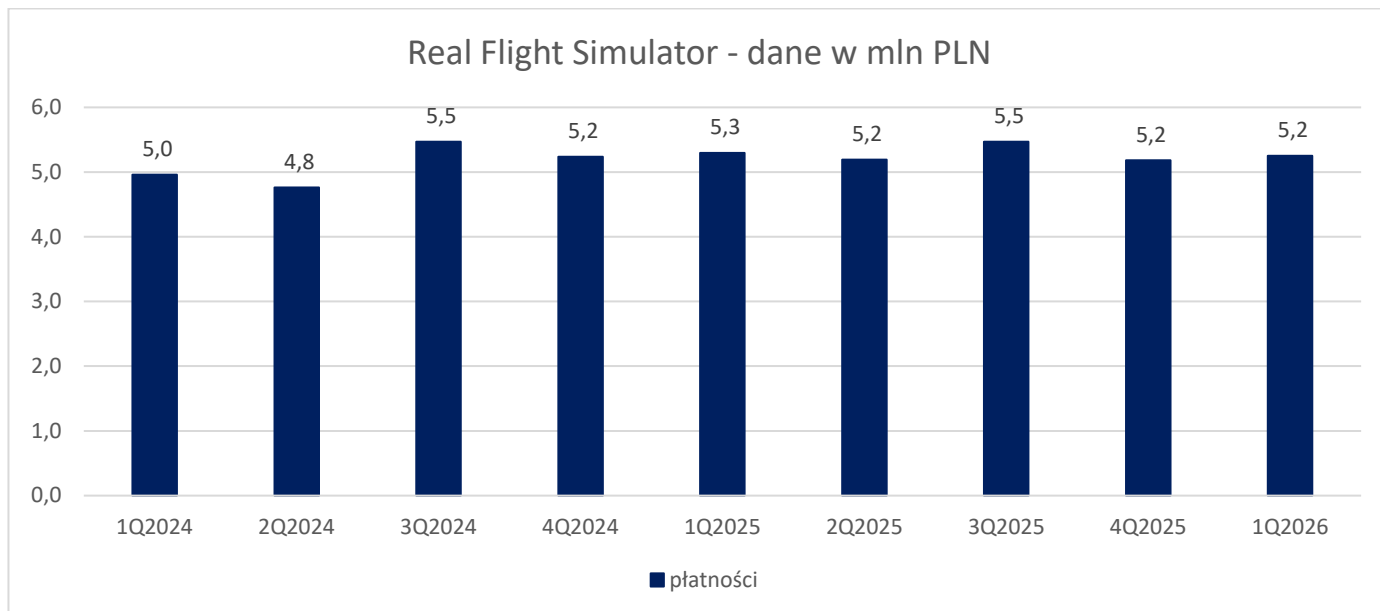
W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności w **Wings of Heroes** wyniósł 11,1 mln PLN i był wyższy o 13,3% w porównaniu z czwartym kwartałem 2025 roku oraz o 52,3% w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego. W tym czasie działania zespołu koncentrowały się przede wszystkim na poprawie doświadczenia gracza na wczesnym etapie gry, zwiększeniu retencji początkowych kohort użytkowników oraz dalszym przygotowywaniu projektu do skalowania. Rosnące płatności to także efekt zintensyfikowania działań marketingowych w ostatnich kwartałach.

W omawianym okresie wdrożono szereg usprawnień w obszarze FTUE, obejmujących m.in. odświeżony kalendarz retencyjny, rozpoczęcie gry bezpośrednio od bitwy oraz całkowicie nowy przebieg pierwszej bitwy z jasnymi instrukcjami dotyczącymi zasad rozgrywki. Celem tych działań było bardziej efektywne zaprezentowanie podstawowej rozgrywki nowym graczom, poprawa ich pierwszych doświadczeń oraz zwiększenie retencji na początkowych etapach gry. Inicjatywy te mają również znaczenie z punktu widzenia dalszego skalowania projektu oraz efektywności kampanii marketingowych.

Równolegle zespół rozwijał kontent oraz elementy personalizacji wspierające zaangażowanie graczy. W pierwszym kwartale 2026 roku do gry wprowadzono cztery nowe samoloty oraz nową mapę. Wdrożono także zmiany umożliwiające graczom prezentowanie malowań samolotów przed bitwą oraz rozwinięto profil gracza, w tym możliwość prezentowania ulubionych samolotów i elementów personalizacji. Działania te miały na celu poprawę doświadczenia i satysfakcji graczy oraz zwiększenie możliwości personalizacji.

Zespół kontynuował również prace nad optymalizacją techniczną gry, w szczególności nad skróceniem czasu ładowania oraz poprawą ogólnej płynności działania. W marcu 2026 roku dla graczy w USA wprowadzono alternatywną metodę płatności, której celem jest wsparcie monetyzacji i rentowności gry poprzez ograniczenie kosztów prowizji platform płatniczych.

Płatności w kwietniu 2026 roku wyniosły 3,4 mln PLN.



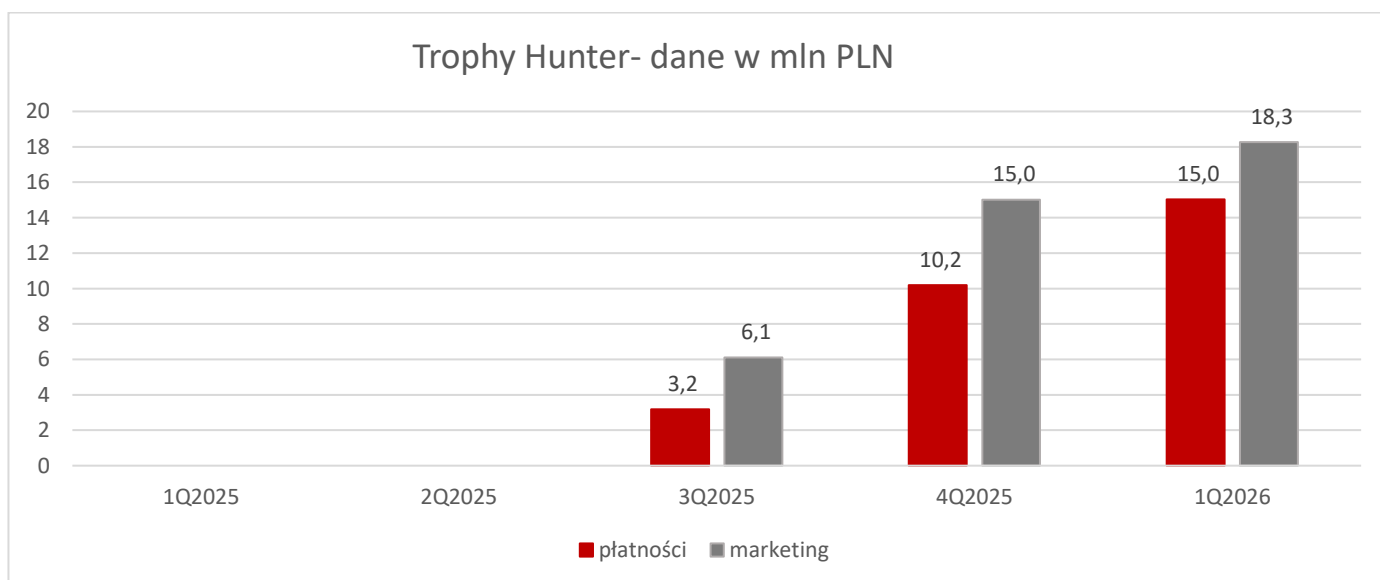
W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności w **Real Flight Simulator** wyniósł 5,2 mln PLN i był porównywalny do ostatniego kwartału 2025 roku oraz do pierwszego kwartału 2025 roku.

W tym czasie działania zespołu Real Flight Simulator koncentrowały się na dalszym rozwoju kontentu, poprawie stabilności i ciągłości lotu oraz zwiększaniu poziomu realizmu i immersji rozgrywki. W omawianym okresie rozwijano również rozwiązania technologiczne wspierające wydajność aplikacji oraz lepsze monitorowanie aktywności graczy i parametrów sesji.

Istotnym obszarem prac były usprawnienia wpływające na jakość doświadczenia użytkownika. W wybranych samolotach udostępniono szczegółowo odwzorowane wnętrza kabin, co stanowi krok w kierunku bardziej immersyjnego doświadczenia lotu. Wprowadzono również funkcję umożliwiającą zapisywanie i wznowianie lotów oraz płynniejsze ponowne dołączanie do sesji po rozłączeniach lub awariach. Równolegle wdrożono progresywne ładowanie lotnisk, rozszerzano system okluzji dźwięku oraz rozwijano rozwiązania w obszarze dźwięku 3D.

Kontynuowano także regularne dostarczanie nowego kontentu. Do gry wprowadzono nowe samoloty oraz nowe i odświeżone lotniska w jakości HD. Rozwój kontentu obejmującego samoloty i lotniska pozostaje jednym z kluczowych elementów utrzymywania atrakcyjności produktu oraz wartości subskrypcji dla graczy.

Płatności w kwietniu 2026 roku wyniosły 1,6 mln PLN.



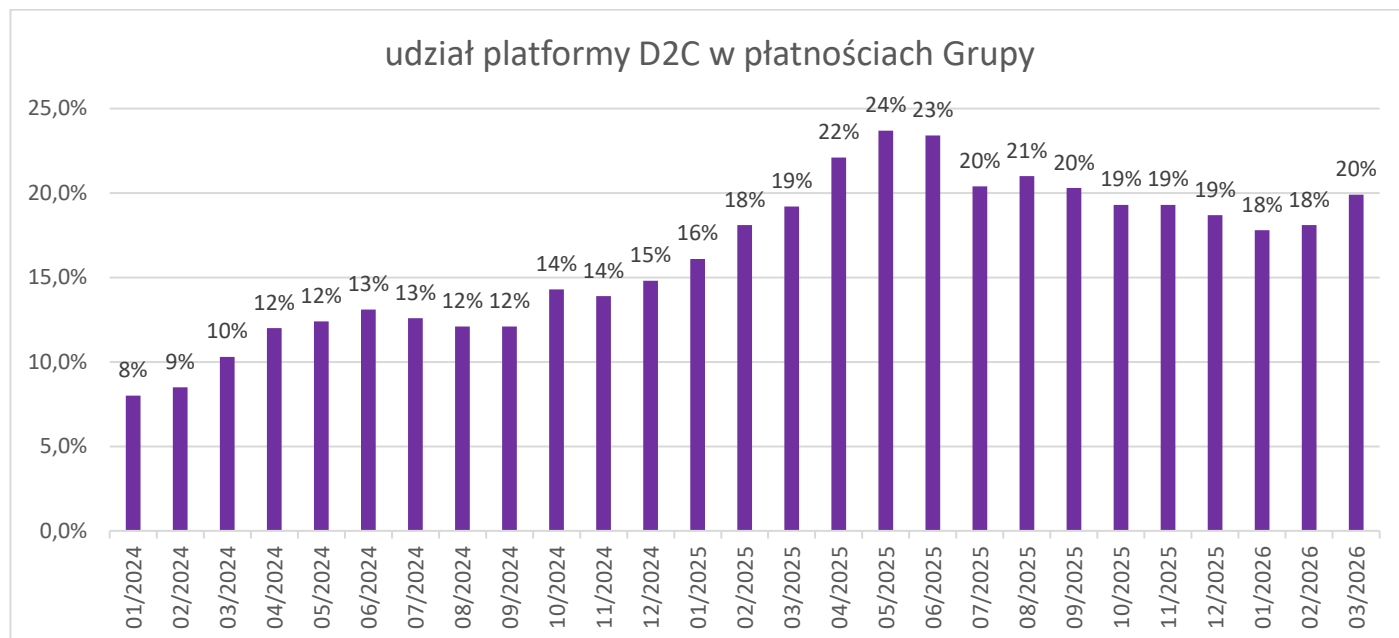
W pierwszym kwartale 2026 roku poziom płatności w **Trophy Hunter** wyniósł 15,3 mln PLN i był wyższy o 47,4% w porównaniu z poprzednim kwartałem. W tym czasie działania zespołu Trophy Hunter koncentrowały się na dalszym rozwoju kontentu, zwiększaniu głębi gry oraz wdrażaniu funkcji wspierających zaangażowanie, retencję i monetyzację. W omawianym okresie wprowadzono trzy nowe areny, a kluczowym wdrożeniem była premiera trybu nocnego polowania (Night Hunt). Funkcjonalność ta zmienia dynamikę rozgrywki, a jej cykliczny charakter wspiera regularne powroty graczy i ma pozytywne przełożenie na monetyzację. Rozwój gry był również intensywnie wspierany działaniami marketingowymi - w pierwszym kwartale 2026 roku Trophy Hunter był tytułem z najwyższym poziomem wydatków marketingowych w portfolio Grupy.

Równolegle zespół rozwijał rozwiązania wspierające rentowność gry. W marcu 2026 roku dla graczy w USA wprowadzono alternatywną metodę płatności. Kontynuowano także rozwój funkcji wdrożonych w poprzednich okresach, w szczególności trybu Club Race. Prace koncentrowały się na poprawie doświadczenia gracza, optymalizacji doboru przeciwników i aktywnych klubów oraz dalszych usprawnieniach UI/UX. Wdrożono również Race Shop, który dodatkowo wspiera monetyzację tego trybu.

Zespół prowadził również prace techniczne obejmujące przede wszystkim skrócenie czasu ładowania oraz poprawę ogólnej płynności działania gry.

Płatności w kwietniu 2026 roku wyniosły 4,9 mln PLN.

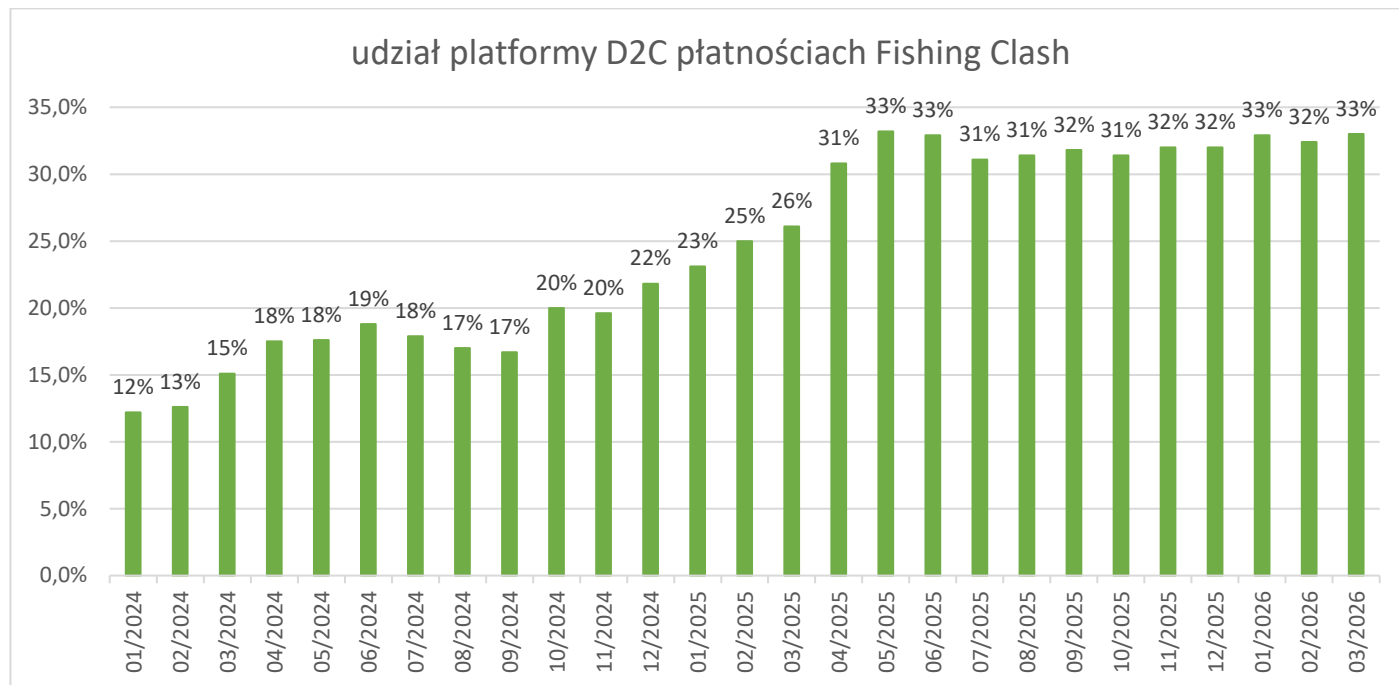
Platforma sprzedaży Direct-to-consumer (D2C; wcześniej TSG Store)



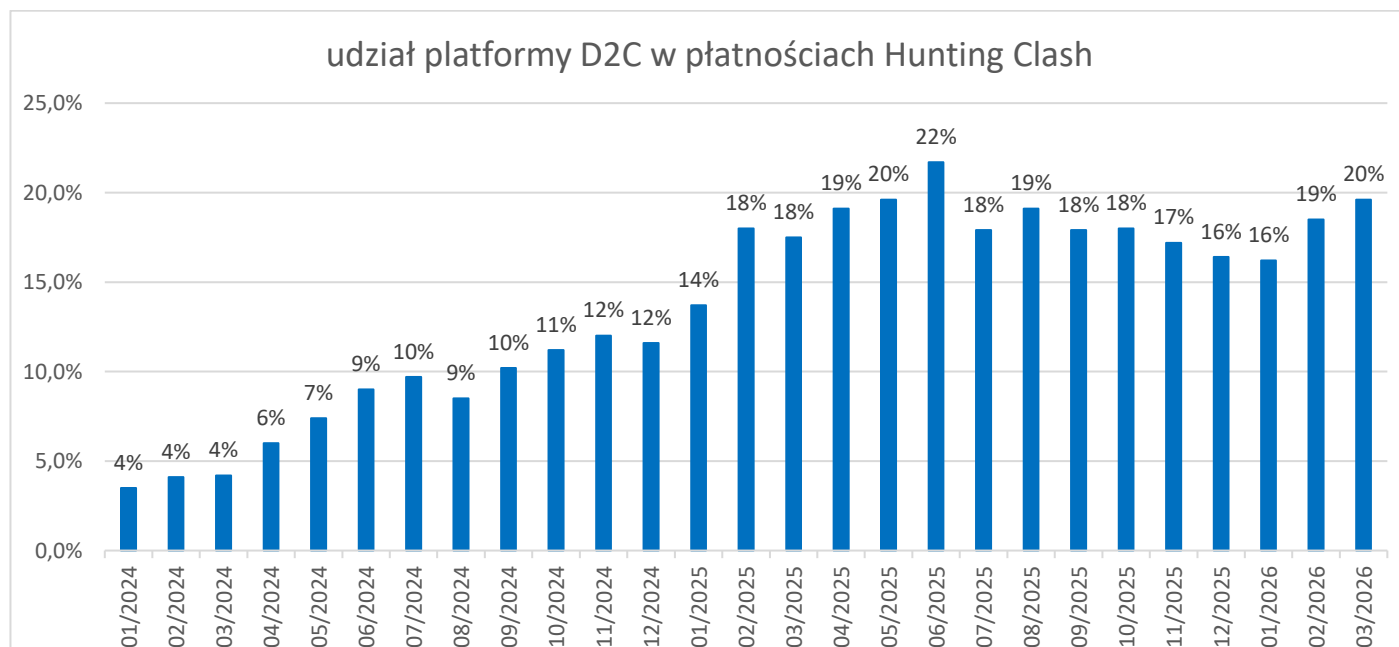
Platforma D2C stanowi istotny element modelu sprzedaży bezpośredniej Grupy TSG. W marcu 2026 roku udział platformy D2C w płatnościach Grupy wyniósł 20%. Jej początkiem i podstawą był TSG Store, czyli sklep stworzony i rozwijany przez Grupę, który umożliwia graczom dokonywanie zakupów produktów w grach poza systemami płatności platform dystrybucyjnych. TSG Store funkcjonuje obecnie w dwóch głównych tytułach Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash - i wspiera ich monetyzację.

W pierwszym kwartale 2026 roku, w następstwie zmian w otoczeniu rynkowym i regulacyjnym na rynku amerykańskim związanych z rozstrzygnięciami sądowymi dotyczącymi zasad dystrybucji aplikacji i płatności w ekosystemach mobilnych, Grupa wdrożyła w ramach sprzedaży bezpośredniej alternatywne metody płatności dla graczy z terenu USA. Rozwiązanie to pozwala graczowi dokonać zakupu bez opuszczania aplikacji gry, poprzez wybór jednej z dwóch ścieżek płatności: poprzez system płatności platformy dystrybucyjnej (tj. Google lub Apple), albo bezpośrednio od Ten Square Games. W pierwszym kwartale 2026 roku rozwiązanie to zostało wprowadzone dla graczy na rynku amerykańskim w Fishing Clash, Hunting Clash, Wings of Heroes oraz Trophy Hunter. W Fishing Clash i Hunting Clash alternatywne metody płatności funkcjonują równolegle z TSG Store, natomiast w Wings of Heroes i Trophy Hunter stanowią niezależny kanał sprzedaży bezpośredniej.

Alternatywne metody płatności są prostsze i szybsze we wdrożeniu niż klasyczny model sklepu D2C, dzięki czemu pozwalają Grupie szybciej rozwijać kanał sprzedaży bezpośredniej także w nowszych tytułach. W związku z rozwojem obu kanałów sprzedaży, począwszy od pierwszego kwartału 2026 roku Grupa prezentuje sprzedaż bezpośrednią łącznie jako platformę D2C, niezależnie od tego, czy transakcja została zrealizowana za pośrednictwem TSG Store, czy z wykorzystaniem alternatywnych metod płatności. Takie ujęcie lepiej odzwierciedla ekonomiczne znaczenie sprzedaży bezpośredniej w modelu biznesowym Grupy oraz pozwala w kompleksowy sposób oceniać jej udział w płatnościach całej Grupy.



W marcu 2026 roku udział platformy D2C w płatnościach Fishing Clash powrócił na poziom 33%. To efekt testowania i stopniowego wprowadzenia w grze alternatywnych metod płatności dla graczy na terenie USA. Pełen efekt rozszerzenia kanałów sprzedaży bezpośredniej będzie lepiej widoczny poziomie płatności realizowanych za pomocą tej metody płatności w kolejnych kwartałach wraz z jej upowszechnieniem się wśród graczy.



W marcu 2026 roku udział platformy D2C w płatnościach Hunting Clash sięgnął 20%. To istotny wzrost w porównaniu z poprzednimi miesiącami. Wynik ten to z jednej strony efekt wdrożenia alternatywnej metody płatności dla graczy na terenie USA, a z drugiej ułatwienia graczom dokonywania zakupów w TSG Store z poziomu Central Hub w grze.

2. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

okres	1Q 2025	2Q 2025	3Q 2025	4Q 2025	1Q 2026
Fishing Clash – MAU* (średnia w okresie)	2 396 660	2 586 680	2 344 912	2 140 871	2 076 856
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 664 310	1 748 071	1 559 301	1 502 752	1 046 222
Wings of Heroes - MAU (średnia w okresie)	279 340	282 915	444 964	444 485	501 142
Real Flight Simulator - MAU (średnia w okresie)	539 062	761 846	604 002	737 360	567 431
Trophy Hunter - MAU (średnia w okresie)			502 715	1 013 410	1 240 275
Airline Commander - MAU (średnia w okresie)	2 597 545	2 006 224	2 261 362	1 493 568	1 620 225
Evergreen - MAU (średnia w okresie)	609 349	454 196	395 110	399 744	325 173

*MAU – monthly average active users – miesięczna liczba aktywnych użytkowników

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 31 marca 2026 roku.

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

W okresie od 1 kwietnia 2026 roku do 11 maja 2026 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia mające wpływ na sprawozdanie finansowe.

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

W krótkiej perspektywie kluczowy wpływ na wyniki Grupy Ten Square Games będzie nadal miała przede wszystkim kondycja głównych tytułów Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash. Produkty te pozostają filarem finansowym działalności Grupy, generując istotną część płatności oraz przepływów pieniężnych. Na ich wyniki wpływać będą w szczególności skuteczność działań LiveOps, retencja i monetyzacja graczy oraz poziom wydatków marketingowych. Ze względu na skalę tych tytułów, w szczególności Fishing Clash, nawet małe zmiany parametrów mogą mieć istotny wpływ na wyniki całej Grupy.

Istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki Grupy w krótkiej i dłuższej perspektywie będzie dalszy rozwój tytułów wzrostowych, w szczególności Trophy Hunter oraz Wings of Heroes. W przypadku Trophy Hunter kluczowe znaczenie będzie miało utrzymanie tempa wzrostu płatności, dalszy rozwój bazy graczy oraz skuteczność działań monetyzacyjnych. Istotna będzie również relacja pomiędzy poziomem generowanych płatności a skalą inwestycji marketingowych, wpływająca na rentowność gry. W przypadku Wings of Heroes znaczenie będzie miała zdolność gry nie tylko do utrzymania trendu wzrostowego, ale przede wszystkim zwiększania skali płatności oraz dalszej poprawy parametrów monetyzacyjnych i retencyjnych.

Na rentowność Grupy, zarówno w krótkim, jak i długim terminie, wpływać będzie dalszy rozwój platformy D2C, obejmującej TSG Store oraz alternatywne metody płatności wprowadzone w pierwszym kwartale 2026 roku dla graczy na rynku amerykańskim. Znaczenie będzie miało tempo adopcji tych rozwiązań, ich udział w płatnościach poszczególnych tytułów oraz możliwość rozszerzania platformy D2C na kolejne produkty Grupy. Wzrost udziału sprzedaży bezpośredniej może pozytywnie wpływać na efektywność monetyzacji i marżowość sprzedaży dóbr wirtualnych.

W drugiej połowie 2026 roku istotny wpływ na wyniki Grupy może mieć premiera gry Medal Hunter oraz potencjał monetyzacyjny tego tytułu. W przypadku osiągnięcia przez grę satysfakcjonujących wskaźników retencji i monetyzacji, Grupa może podjąć decyzję o zwiększeniu nakładów marketingowych w celu skalowania projektu, analogicznie do działań realizowanych po premierze Trophy Hunter. Nieosiągnięcie zakładanych KPI, opóźnienia w rozwoju projektu lub gorsza od oczekiwanej reakcja graczy mogą ograniczyć wpływ Medal Hunter na wyniki Grupy.

Na wyniki Grupy w kolejnych kwartałach wpływać będą także rezultaty prowadzonych obecnie testów rynkowych nowych prototypów - Fishing Trip oraz Hunter's Lodge - oraz decyzje dotyczące ich ewentualnego przejścia do kolejnych etapów rozwoju produktowego. Testy mają na celu weryfikację założeń produktowych oraz potencjału dalszego skalowania projektów przed podjęciem decyzji o tym, czy któryś z tych projektów przejdzie do następnej fazy rozwoju. Istotna pozostaje również zdolność Grupy do budowy pipeline'u projektów i selekcji tych, które potwierdzą swój potencjał komercyjny.

Istotnym czynnikiem pozostanie poziom i efektywność wydatków marketingowych, w szczególności w tytułach wzrostowych. Decyzje dotyczące skali inwestycji w pozyskiwanie użytkowników będą uzależnione od bieżących KPI poszczególnych gier, kosztów pozyskania użytkowników oraz przewidywanego zwrotu z kampanii marketingowych. Wzrost nakładów marketingowych może wspierać wzrost płatności, jednak w krótkim terminie może również wpływać na poziom rentowności Grupy. Z kolei ograniczenie nakładów marketingowych może krótkoterminowo poprawiać rentowność Grupy, jednak w dłuższej perspektywie może negatywnie wpływać na poziom płatności generowanych przez poszczególne produkty.

Jednym z istotniejszych czynników, które mogą wpłynąć na wyniki Grupy w kolejnych kwartałach 2026 roku, pozostaje sytuacja geopolityczna, w tym eskalacja napięć międzynarodowych związanych z trwającymi konfliktami zbrojnymi, w szczególności napaścią Rosji na Ukrainę oraz konfliktami na Bliskim Wschodzie. Dodatkowo, zawirowania w relacjach handlowych między USA a pozostałymi gospodarkami światowymi mogą negatywnie wpływać na nastroje społeczne, stan globalnej gospodarki oraz zachowania konsumentów. Czynniki te mogą przekładać się na zmienność kursów walut, siłę nabywczą konsumentów oraz ich skłonność do wydatków na gry mobilne, a tym samym na poziom płatności w grach Grupy.

Istotnym czynnikiem dla dalszego rozwoju produktów Grupy pozostaje możliwość efektywnego pozyskiwania nowych użytkowników. Zmiany na rynku reklamowym - w tym ceny i podaż reklam, koszty pozyskania graczy poprzez płatne kampanie marketingowe, dostępność jakościowego ruchu oraz działania konkurencji - będą miały istotny wpływ na działalność Grupy. Wzrost kosztów pozyskania użytkowników lub spadek efektywności kampanii marketingowych mogą ograniczać tempo skalowania nowych tytułów oraz wpływać na rentowność działań marketingowych.

Na działalność Grupy wpływać mogą również zmiany w politykach kluczowych platform dystrybucyjnych i reklamowych, w szczególności Google Play i Apple App Store. Zmiany te mogą oddziaływać na koszty dystrybucji, możliwości promowania produktów Grupy, czy zasady funkcjonowania platformy D2C. Jednocześnie dalsze poszerzanie możliwości wykorzystania kanałów sprzedaży bezpośredniej, w tym platformy D2C, może pozytywnie wpływać na rentowność Grupy, choć skala tego wpływu będzie zależała od tempa zmian regulacyjnych w tym obszarze, dostępności tych rozwiązań na poszczególnych rynkach oraz polityk platform dystrybucyjnych.

Na wyniki Grupy wpływać będzie również rosnąca konkurencja o uwagę graczy, zarówno ze strony innych podmiotów z rynku gamingowego, jak i alternatywnych form rozrywki cyfrowej. Rynek gier mobilnych pozostaje wysoce konkurencyjny, a gracze mają dostęp do coraz większej liczby produktów i form spędzania czasu. Wyzwaniem dla Grupy mogą być również zmiany w zachowaniach konsumentów, ewolucja otoczenia konkurencyjnego oraz rosnące wymagania użytkowników dotyczące jakości, częstotliwości aktualizacji i atrakcyjności treści oferowanych w grach.

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 31.03.2026 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 31 marca 2026 roku oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną istotnych postępowań sądowych, arbitrażowych bądź przed organem administracji publicznej.

10. KREDYTY, POŻYCZKI, GWARANCJE, PORĘCZENIA

Jednostka dominująca udzieliła pożyczek jednostce stowarzyszonej. Pożyczki są udzielane na warunkach rynkowych. Ten Square Games S.A., ani żadna z jej spółek zależnych, nie była na dzień 31 marca 2026 roku oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną innych umów kredytowych lub pożyczkowych. Emitent oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń ani gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.

ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 31 marca 2026 roku został podpisany i zatwierdzony do publikacji przez Zarząd Ten Square Games S.A. w dniu 11 maja 2026 roku.

funkcja	imię i nazwisko	data	podpis
Prezes Zarządu	Andrzej Ilczuk	11.05.2026	
Członek Zarządu	Janusz Dziemidowicz	11.05.2026	
Członek Zarządu	Magdalena Jurewicz	11.05.2026	