

RAPORT KWARTALNY
ZA OKRES OD DNIA 01 LIPCA 2026 ROKU
DO DNIA 30 WRZEŚNIA 2026 ROKU

Warszawa, dnia 16 listopada 2026 roku

Podpisano przez/ Signed by:
PIOTR
WĄTRUCKI
Data/ Date: 16.11.2026 17:27
mSzafir

Podpisano przez/ Signed by:
JAKUB
TRACZYK
Data/ Date: 16.11.2026 17:36
mSzafir

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

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

Trzeci kwartał 2026 roku był dla ECC GAMES S.A. okresem dalszej transformacji modelu działalności oraz konsekwentnej realizacji strategii ukierunkowanej na poprawę efektywności operacyjnej, dywersyfikację źródeł przychodów i rozwój kompetencji produkcyjnych Spółki. Podejmowane działania koncentrowały się zarówno na rozwoju własnych projektów, jak i na rozszerzaniu współpracy z zewnętrznymi partnerami biznesowymi, w szczególności w obszarze produkcji i wydawania gier na komputery PC oraz konsole PlayStation i Xbox.

Jednym z najważniejszych celów Zarządu pozostaje budowa stabilnego i rentownego modelu biznesowego, który pozwoli Spółce rozwijać własne marki, a jednocześnie generować bieżące przychody z realizacji projektów na zlecenie innych podmiotów. W ocenie Zarządu łączenie tych dwóch obszarów działalności pozwala na bardziej efektywne wykorzystanie posiadanych zasobów, ograniczanie ryzyka związanego z niepewnością komercyjnego sukcesu poszczególnych produkcji oraz stopniowe uniezależnianie wyników finansowych Spółki od sprzedaży pojedynczych tytułów.

W raportowanym okresie Spółka kontynuowała prace nad rozwojem gry **DRIFT ISLAND**, koncentrując się na poprawie jakości wersji PC oraz przygotowaniu produktu do wydania na konsole. Równolegle rozwijane były kompetencje zespołu w zakresie produkcji wieloplatformowej, czego istotnym potwierdzeniem jest zakończenie prac nad konsolowymi wersjami gry **PIZZA SLICE** oraz pomyślne przeprowadzenie procesów certyfikacyjnych na platformach PlayStation i Xbox. Zdobyte w ten sposób doświadczenie jest obecnie wykorzystywane przy przygotowaniach do certyfikacji DRIFT ISLAND.

Istotnym elementem rozwoju działalności było również **pozyskanie kolejnego projektu realizowanego na zlecenie zewnętrznego partnera**. We wrześniu 2026 roku Spółka zawarła umowę z FLOW GAMES sp. z o.o. na produkcję gry BAR MLECZNY, przeznaczonej na komputery PC oraz konsole. Współpraca ta, podobnie jak projekt realizowany dla Gaming Factory S.A., opiera się na modelu łączącym wynagrodzenie za prace deweloperskie z możliwością udziału w przyszłych przychodach ze sprzedaży gry. Zarząd dostrzega w tego rodzaju współpracy potencjał do dalszego rozwoju działalności Spółki i budowania bardziej przewidywalnych źródeł przychodów.

Jednocześnie Emitent kontynuuje działania związane z poszukiwaniem nowych kierunków rozwoju własnego portfolio. Projekty **RC ONE oraz Projekt X** służą weryfikacji zainteresowania rynku nowymi koncepcjami gier, również poza dotychczasową specjalizacją Spółki w tematyce motoryzacyjnej. Zarząd przywiązuje szczególną wagę do ograniczania ryzyka inwestycyjnego poprzez testowanie produktów na wczesnych etapach ich rozwoju, przed podjęciem decyzji o zaangażowaniu większych środków finansowych. Spółka analizuje również możliwości wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji w procesach produkcyjnych, dostrzegając w nich potencjalną szansę na skrócenie czasu realizacji projektów, ograniczenie kosztów oraz zwiększenie produktywności zespołu.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka odnotowała także istotną poprawę wyników finansowych. Dzięki wzrostowi przychodów oraz konsekwentnej optymalizacji kosztów działalności operacyjnej Emitent osiągnął dodatni wynik finansowy, w przeciwieństwie do straty odnotowanej w analogicznym okresie roku poprzedniego. Zarząd traktuje tę poprawę jako pozytywny efekt realizowanych zmian organizacyjnych i biznesowych, mając

jednocześnie świadomość konieczności dalszego wzmacniania płynności finansowej oraz zwiększania przychodów ze sprzedaży produktów i usług.

W kolejnych kwartałach priorytetem Zarządu będzie dalszy rozwój i komercjalizacja posiadanych projektów, przygotowanie premiery konsolowej DRIFT ISLAND, terminowa realizacja zobowiązań wobec partnerów biznesowych oraz utrzymanie dyscypliny kosztowej. Spółka zamierza również kontynuować poszukiwanie nowych możliwości współpracy i wykorzystywać zdobyte doświadczenia technologiczne oraz organizacyjne do zwiększania konkurencyjności swojej oferty.

Naszym długoterminowym celem pozostaje budowa ECC GAMES S.A. jako efektywnego, wyspecjalizowanego producenta gier, zdolnego do realizacji własnych projektów oraz świadczenia usług deweloperskich na rzecz partnerów z branży gier komputerowych. W ocenie Zarządu przyjęty kierunek rozwoju, oparty na łączeniu własnej działalności wydawniczej i produkcyjnej z projektami realizowanymi na zlecenie, stwarza podstawy do stopniowego wzmacniania pozycji rynkowej Spółki oraz budowania jej wartości dla Akcjonariuszy w dłuższym horyzoncie czasowym.

DRIFT21 / DRIFT CE
Od momentu rozpoczęcia sprzedaży gry w formule Early Access do końca drugiego kwartału 2026 roku liczba sprzedanych kopii gry DRIFT21 / DRIFT CE, po uwzględnieniu zwrotów, wyniosła około **522 495 sztuk**.

Przychody z gry DRIFT CE w trzecim kwartale 2026 roku wyniosły około **88,96 tys. zł**, wobec 56,2 tys. zł w drugim kwartale 2026 roku, co stanowi **wzrost o 58,3%** w ujęciu kwartał do kwartału. Wzrost ten wynikał przede wszystkim z rozliczenia przychodów ze sprzedaży gry w ramach pakietu Humble Bundle.

Jednocześnie należy podkreślić, że gra DRIFT21 / DRIFT CE odrobiła już wszystkie koszty związane z jej produkcją oraz marketingiem wszystkich wydanych wersji gry. Projekt obecnie generuje dla Spółki zyski i stanowi istotne źródło przychodów z wcześniej zrealizowanej produkcji.

DRIFT ISLAND

Od momentu rozpoczęcia sprzedaży w formule wczesnego dostępu liczba sprzedanych kopii gry **DRIFT ISLAND** wynosi około **15 254 sztuk**, co pozostaje wynikiem poniżej oczekiwań Zarządu.

Łączne przychody brutto z projektu od rozpoczęcia jego komercjalizacji wyniosły około **63 066 USD**.

Od momentu rozpoczęcia sprzedaży Spółka wydała szereg aktualizacji gry, systematycznie zwiększając jej zawartość, poprawiając jakość rozgrywki oraz eliminując zidentyfikowane błędy. Równolegle prowadzone były prace nad przygotowaniem wersji konsolowych na platformy **PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S**.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu gra **DRIFT ISLAND jest już uruchomiona i działa poprawnie na obu platformach konsolowych**. Obecnie Emitent przygotowuje się do przeprowadzenia procesów certyfikacyjnych gry na platformach Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox, które stanowią jeden z kluczowych etapów poprzedzających jej komercyjne wydanie.

Jednocześnie Spółka nie rezygnuje z dalszego rozwoju wersji PC. **Do końca 2026 roku planowane jest wydanie dwóch kolejnych aktualizacji gry**, obejmujących istotne usprawnienia mechaniki rozgrywki, funkcjonalności oraz jakości technicznej produktu. W ocenie Zarządu planowane zmiany powinny znacząco poprawić jakość gry oraz doświadczenia użytkowników. Ich celem jest również poprawa ocen i opinii graczy na platformie Steam, które mają istotne znaczenie dla odbioru produktu i jego dalszego potencjału sprzedażowego.

Zarząd zakłada, że rozwój i dopracowanie wersji PC pozwoli stworzyć **solidny fundament jakościowy dla premiery konsolowej**, ograniczając ryzyko związane z wprowadzeniem produktu na nowe platformy. Strategia Spółki zakłada ponadto wykorzystanie premiery konsolowej jako okazji do ponownego zwiększenia zainteresowania projektem również wśród użytkowników komputerów PC, poprzez odpowiednio zaplanowane działania marketingowe i promocyjne, mające na celu zwiększenie widoczności gry oraz dotarcie do nowych odbiorców.

Biorąc pod uwagę obecny stan zaawansowania prac, planowane aktualizacje wersji PC, konieczność przeprowadzenia procesów certyfikacyjnych oraz przygotowania działań marketingowych, **Zarząd ocenia, że najbardziej racjonalnym terminem premiery wersji konsolowych jest pierwszy kwartał 2027 roku**. Termin ten ma obecnie charakter planistyczny i może ulec zmianie w zależności od przebiegu dalszych prac, wyników certyfikacji oraz ustaleń dotyczących procesu wydawniczego.

O ostatecznej dacie premiery wersji konsolowych Spółka poinformuje po jej ustaleniu.



Obraz z gry DRIFT ISLAND

RC ONE

RC ONE jest projektem gry wyścigowej, w której rozgrywka opiera się na rywalizacji samochodów zdalnie sterowanych (RC). Projekt stanowi element działań Spółki mających na celu poszukiwanie i weryfikację potencjalnych nowych produktów oraz kierunków rozwoju działalności.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka prowadziła testy gry z udziałem wybranych grup użytkowników, których celem była ocena mechaniki rozgrywki, atrakcyjności projektu oraz potencjalnego zainteresowania ze strony odbiorców. Na podstawie dotychczasowych obserwacji Zarząd nie uzyskał jednak wystarczającego przekonania co do potencjału komercyjnego projektu, który uzasadniałby zaangażowanie znaczących zasobów finansowych i produkcyjnych w jego dalszy rozwój w tradycyjnym modelu.

W związku z powyższym Spółka rozważa kontynuowanie prac nad RC ONE w oparciu o **eksperymentalne metody produkcji gier wykorzystujące narzędzia sztucznej inteligencji (AI)**. Celem takiego podejścia byłoby sprawdzenie możliwości ograniczenia kosztów i skrócenia czasu produkcji poprzez wykorzystanie AI w wybranych procesach projektowych, programistycznych oraz związanych z przygotowaniem zasobów gry.

W ocenie Zarządu projekt RC ONE może stanowić odpowiednie środowisko do praktycznego przetestowania efektywności tego rodzaju metod produkcyjnych, przy jednoczesnym ograniczeniu ryzyka finansowego. Uzyskane doświadczenia mogłyby zostać wykorzystane również przy realizacji innych przedsięwzięć Spółki, niezależnie od ostatecznego potencjału sprzedażowego samej gry.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie podjął ostatecznej decyzji o skierowaniu projektu RC ONE do pełnej produkcji i komercjalizacji. Ewentualna kontynuacja prac będzie uzależniona zarówno od dalszej oceny zainteresowania grą, jak i wyników testów wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie jej tworzenia. Zarząd zamierza podejmować dalsze decyzje z uwzględnieniem potencjalnych korzyści ekonomicznych, kosztów produkcji oraz możliwości efektywnego wykorzystania zasobów Spółki.



Obraz z gry RCONE



Obraz z gry RCONE



Obraz z gry RCONE

PIZZA SLICE – współpraca z Gaming Factory S.A.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka kontynuowała realizację prac na rzecz Gaming Factory S.A. związanych z przygotowaniem konsolowych wersji gry **PIZZA SLICE** na platformy PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S.

Spółka zakończyła prace nad projektem, a gra pomyślnie przeszła procesy certyfikacyjne na obu platformach konsolowych, potwierdzając prawidłowe dostosowanie produktu do wymagań technicznych i jakościowych stawianych przez producentów konsol.

Realizacja projektu stanowi dla Spółki istotne osiągnięcie nie tylko z perspektywy uzyskanych przychodów, ale również rozwoju kompetencji zespołu w zakresie przygotowywania, testowania i certyfikowania gier na platformach konsolowych. Zdobyte doświadczenie obejmuje w szczególności znajomość procedur certyfikacyjnych Sony i Microsoft, identyfikację oraz eliminację potencjalnych problemów technicznych i formalnych, a także organizację procesu przygotowania produktu do wydania na konsole.

Kompetencje i doświadczenia zdobyte podczas realizacji projektu PIZZA SLICE są obecnie bezpośrednio wykorzystywane przez Spółkę w pracach nad przygotowaniem konsolowych wersji gry DRIFT ISLAND do procesów certyfikacyjnych. W ocenie Zarządu pozwala to na sprawniejsze prowadzenie prac, ograniczenie ryzyka wystąpienia problemów certyfikacyjnych oraz bardziej efektywne wykorzystanie zasobów zespołu.

Współpraca z Gaming Factory S.A. stanowi jednocześnie element strategii dywersyfikacji źródeł przychodów Spółki poprzez realizację projektów na zlecenie zewnętrznych partnerów. Oprócz wynagrodzenia za wykonane prace umowa przewiduje również udział Spółki w przyszłych przychodach ze sprzedaży gry, co stwarza możliwość uzyskiwania dodatkowych korzyści finansowych po jej komercyjnym wydaniu.

BAR MLECZNY – współpraca z FLOW GAMES sp. z o.o.

W dniu **29 września 2026 roku** Spółka zawarła umowę z **FLOW GAMES sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie dotyczącą realizacji gry komputerowej pod roboczym tytułem **BAR MLECZNY**, o czym Emitent poinformował w raporcie bieżącym ESPI.

Projekt zakłada stworzenie gry symulacyjnej osadzonej w realiach polskiego baru mlecznego, nawiązującej stylistyką oraz mechaniką rozgrywki do kultury i codzienności okresu PRL. Gra utrzymana jest w stylistyce retro, a jej koncepcja wykorzystuje charakterystyczne elementy polskiej gastronomii, estetyki oraz atmosfery tamtych czasów. W ocenie Zarządu tematyka projektu może stanowić interesującą propozycję zarówno dla polskich graczy, wśród których motywy związane z PRL budzą zainteresowanie i sentyment, jak również dla odbiorców zagranicznych poszukujących oryginalnych gier symulacyjnych osadzonych w charakterystycznych realiach kulturowych.

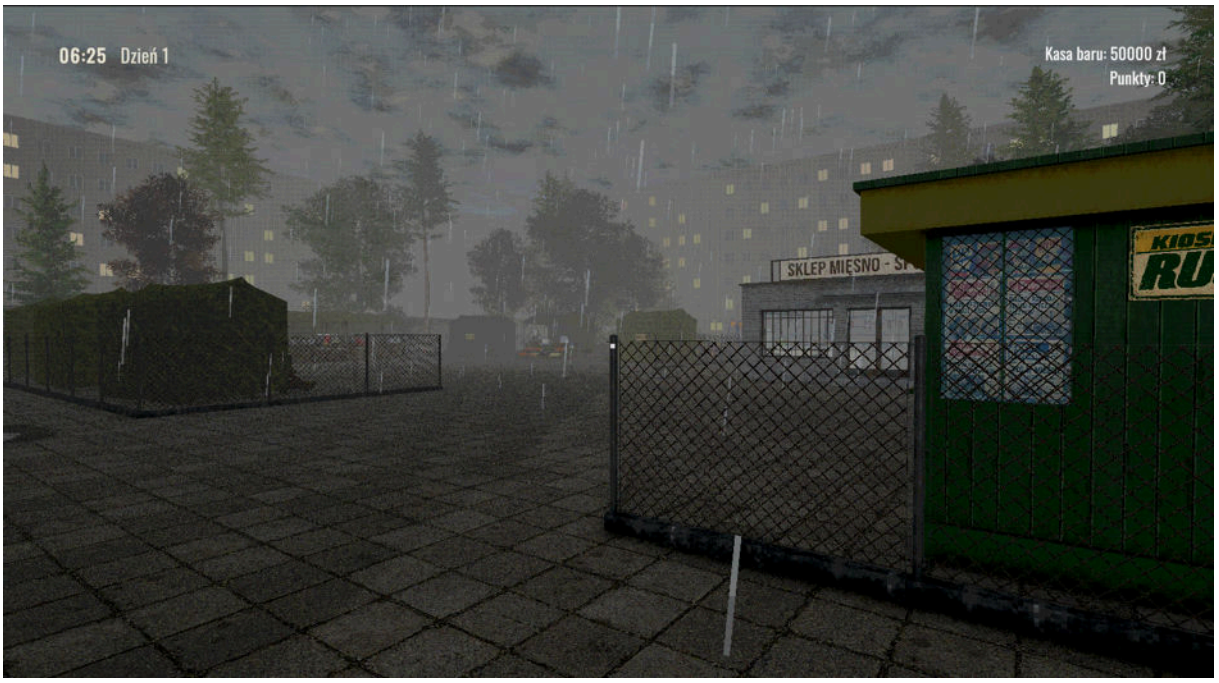
Na podstawie zawartej umowy Emitent odpowiada za **kompleksową realizację prac deweloperskich oraz przygotowanie gry na trzy platformy: PC (Steam), PlayStation 5 oraz Xbox Series X**. Projekt od początku jest równolegle projektowany i rozwijany z uwzględnieniem specyfiki wszystkich docelowych platform, co ma na celu usprawnienie procesu produkcyjnego oraz ograniczenie konieczności wprowadzania istotnych zmian technicznych na późniejszych etapach prac.

Realizacja projektu przebiega zgodnie z przyjętym harmonogramem. Spółka przygotowała już pierwszy, wstępny grywalny prototyp, który jest obecnie rozwijany i rozbudowywany o kolejne mechaniki oraz elementy rozgrywki. Prowadzone prace obejmują zarówno rozwój podstawowych systemów gry, jak i dalsze dopracowywanie jej oprawy wizualnej oraz funkcjonalności na poszczególnych platformach.

Zgodnie z zawartą umową wynagrodzenie Spółki obejmuje **stałe wynagrodzenie za realizację prac deweloperskich oraz udział w przyszłych przychodach netto ze sprzedaży gry**, po uprzednim odzyskaniu przez zamawiającego kosztów developmentu poniesionych na rzecz Emitenta. Takie rozwiązanie zapewnia Spółce bieżące przychody z wykonywanych prac, a jednocześnie stwarza możliwość uzyskiwania dodatkowych korzyści finansowych w przypadku komercyjnego sukcesu projektu.

W ocenie Zarządu współpraca z FLOW GAMES sp. z o.o. stanowi kolejny istotny element **strategii dywersyfikacji źródeł przychodów Spółki oraz rozwoju kompetencji w**

zakresie wieloplatformowej produkcji gier. Doświadczenie zdobywane podczas realizacji projektu, podobnie jak w przypadku współpracy z Gaming Factory S.A. przy grze PIZZA SLICE, pozwala na dalsze doskonalenie procesów produkcyjnych, efektywne wykorzystanie kompetencji zespołu oraz rozwijanie działalności Spółki w obszarze realizacji projektów na zlecenie zewnętrznych partnerów.



Obraz koncepcji projektu Bar Mleczny

PROJEKT X

Projekt X jest przedsięwzięciem realizowanym przez Spółkę w ramach wewnętrznych prac koncepcyjnych i produkcyjnych, którego celem jest opracowanie nowej gry komputerowej wykorzystującej tematykę związaną z kosmitami oraz zjawiskami paranormalnymi. Projekt stanowi element strategii Spółki zakładającej poszukiwanie nowych możliwości biznesowych i dywersyfikację portfolio produkcyjnego poza dotychczas dominującą tematykę motoryzacyjną.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka kontynuowała prace nad projektem, obejmujące rozwój podstawowych mechanik rozgrywki, przygotowanie środowiska gry oraz dalsze dopracowywanie jej koncepcji. **Prace przebiegają zgodnie z przyjętymi założeniami i harmonogramem**, a ich obecnym celem jest przygotowanie grywalnej wersji demonstracyjnej umożliwiającej przeprowadzenie testów z udziałem wybranych użytkowników.

Spółka planuje rozpoczęcie zamkniętych testów Projektu X jeszcze w 2026 roku. Ich celem będzie weryfikacja atrakcyjności rozgrywki, zebranie opinii potencjalnych odbiorców oraz wstępna ocena zainteresowania produktem. Wyniki testów będą stanowiły istotny element analizy potencjału komercyjnego projektu oraz podstawę do podejmowania dalszych decyzji dotyczących jego rozwoju.

Na obecnym etapie **Emitent nie podjął ostatecznej decyzji o skierowaniu Projektu X do pełnej produkcji i komercjalizacji**. Dalsze zaangażowanie zasobów Spółki będzie uzależnione od wyników planowanych testów, oceny potencjału rynkowego oraz możliwości finansowych i organizacyjnych Emitenta.

W ocenie Zarządu przyjęty model stopniowego rozwoju i weryfikacji projektu pozwala ograniczać ryzyko związane z angażowaniem znaczących środków w nowe przedsięwzięcia przed potwierdzeniem zainteresowania ze strony rynku. Jednocześnie zdobywane doświadczenia mogą zostać wykorzystane w kolejnych projektach Spółki, niezależnie od ostatecznej decyzji dotyczącej dalszego rozwoju Projektu X.



Obraz z gry Projekt X



Obraz z gry Projekt X

Komentarz do osiągniętych wyników finansowych

W trzecim kwartale 2026 roku przychody netto ze sprzedaży produktów ECC GAMES S.A. wyniosły **234 023,92 zł**, co oznacza wzrost o około **3,5%** w porównaniu do analogicznego okresu 2025 roku (226 163,06 zł). Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły **352 697,54 zł**, wobec 316 512,37 zł rok wcześniej, co stanowi wzrost o **11,4%**. Na wartość tę wpłynęło również zwiększenie stanu produktów o 118 673,62 zł, związane z realizowanymi przez Spółkę projektami.

Koszty działalności operacyjnej w trzecim kwartale 2026 roku wyniosły **204 324,89 zł**, co oznacza spadek o **39,33%** w porównaniu do analogicznego okresu 2025 roku (336 757,98 zł). Szczególnie istotne było ograniczenie kosztów wynagrodzeń, które zmniejszyły się z 249 157,35 zł do 88 873,73 zł, tj. o około **64,3%**. Jednocześnie koszty usług obcych wzrosły z 59 346,22 zł do 90 125,53 zł, co jest związane z przyjętym przez Spółkę kierunkiem reorganizacji modelu współpracy i większym wykorzystaniem zewnętrznych wykonawców w ramach modelu B2B. Zarząd zamierza kontynuować działania mające na celu utrzymywanie kosztów działalności na poziomie dostosowanym do skali realizowanych projektów.

W wyniku wzrostu przychodów oraz ograniczenia kosztów operacyjnych Spółka osiągnęła w trzecim kwartale 2026 roku **zysk z działalności operacyjnej w wysokości 148 373,21 zł**, wobec straty operacyjnej wynoszącej 58 268,92 zł w analogicznym okresie roku poprzedniego. **Zysk netto wyniósł 149 099,01 zł**, podczas gdy w trzecim kwartale 2025 roku Spółka odnotowała stratę netto w wysokości 59 804,08 zł. Oznacza to poprawę kwartalnego wyniku netto o blisko **209 tys. zł**.

W ujęciu narastającym, za pierwsze dziewięć miesięcy 2026 roku Spółka wypracowała **196 330,28 zł zysku netto**, w porównaniu do straty netto wynoszącej 129 861,78 zł w analogicznym okresie 2025 roku. Wyniki te wskazują na poprawę rentowności prowadzonej działalności oraz pozytywne efekty realizowanych działań związanych z optymalizacją struktury kosztowej.

Jednocześnie Zarząd zwraca uwagę, że pomimo osiągnięcia dodatniego wyniku finansowego przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej w trzecim kwartale wyniosły **−12 247,05 zł**, a stan środków pieniężnych na dzień 30 września 2026 roku wyniósł 45 588,63 zł. Znaczącą pozycję w aktywach Spółki nadal stanowią zapasy, których wartość wynosi 5 240 045,75 zł, w tym 4 676 835,59 zł stanowią półprodukty i produkty w toku. W związku z tym Zarząd koncentruje się na dalszej kontroli kosztów, utrzymaniu płynności finansowej oraz komercjalizacji realizowanych projektów, w szczególności na zwiększaniu przychodów z dotychczasowych produkcji i przygotowywanych wersji konsolowych.

II. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma:	ECC GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	Wybrzeże Kościuszkowskie 21/U1 lok. 1, 12, 00-390 Warszawa
Tel.	+48 661 418 614
Fax:	-
Internet:	www.eccgames.com
E-mail:	ir@eccgames.com
KRS:	0000693352
REGON:	147481416
NIP:	5252599944

Zarząd

W skład Zarządu Emitenta wchodzi obecnie:

Piotr Wątrucki - Prezes Zarządu

Jakub Traczyk - Członek Zarządu

Rada Nadzorcza

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodzą:

Jakub Wojtaszek	– Przewodniczący Rady Nadzorczej
Marek Wasilewski	– Członek Rady Nadzorczej
Paulina Żelazowska	– Członek Rady Nadzorczej
Błażej Podgórski	– Członek Rady Nadzorczej
Kamila Szwarc-Skudlarska	– Członek Rady Nadzorczej

III. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu

Struktura akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Daniel Tworek	1 220 000	5,08%	1 220 000	5,08%
Jarosław Adamski	1 602 222	6,67%	1 602 222	6,67%
Pozostali	21 212 522	88,25%	21 212 522	88,25%
RAZEM:	24 034 744	**100%**	24 034 744	**100%**

Prezentowane dane obejmują informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu, są właściwe na datę publikacji raportu za III kwartał 2026 roku, tj. na dzień 16 listopada 2026 roku i uwzględniają stan wiedzy Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu.

IV. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

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

W okresie objętym niniejszym raportem kwartalnym Emitent nie dokonywał zmian stosowanych zasad (polityki) rachunkowości w stosunku do zasad przyjętych przy sporządzaniu ostatniego rocznego sprawozdania finansowego.

1. Omówienie przyjętych zasad (polityki) rachunkowości, w zakresie w jakim ustawa pozostawia jednostce prawo wyboru:

Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu sprawozdania finansowego są zgodne z Ustawą o Rachunkowości z 29 września 1994 roku (Dz. U. z 2021 r., poz. 217, ze zmianami), zwaną dalej Ustawą. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

2. Metody wyceny aktywów i pasywów (także amortyzacji)

2.1 Wartości Niematerialne i Prawne oraz Środki Trwałe

Wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia, lub wartości przeszacowanej (po aktualizacji wyceny środków trwałych) pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Środki trwałe w budowie wycenia się na dzień bilansowy w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, pomniejszonych o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej. Przy

ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej uwzględnia się okres ekonomicznej użyteczności środka trwałego. Stosując uproszczenie, o którym mowa w art. 4 ust. 4 ustawy o rachunkowości wartości niematerialne i prawne oraz środki trwałe o wartości początkowej nieprzekraczającej 1 500,00 zł obciążają koszty działalności jednorazowo w miesiącu oddania ich do użytkowania z pominięciem ewidencji bilansowej. Środki trwałe i wartości niematerialne i prawne o niskiej wartości początkowej, o cenie nabycia od 1 500,00 zł do 10 000,00 zł podlegają jednorazowej amortyzacji. Na składniki aktywów, co do których istnieje duże prawdopodobieństwo, że w dającej się przewidzieć przyszłości nie będą przynosić w znaczącej części lub w całości przewidywanych korzyści ekonomicznych, dokonuje się odpisu z tytułu trwałej utraty wartości.

2.2 Zapasy

Zapasy, czyli wytworzone przez jednostkę gry komputerowe, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu, pomniejszonymi o koszty działań marketingowych (w tym: kosztów user acquisition – kosztów pozyskania użytkowników, kosztów utrzymania systemów analitycznych, kosztów obsługi kampanii marketingowych) oraz kosztów licencji lub udziału w zyskach należnych wydawcy lub innym podmiotom . Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.

2.3 Należności i zobowiązania

Należności i zobowiązania w walucie polskiej wykazywane są według wartości podlegającej zapłacie, z zachowaniem zasady ostrożności. Należności i zobowiązania w walutach obcych w momencie powstania ujmowane są według średniego kursu ustalonego przez Prezesa NBP dla danej waluty obcej, z dnia poprzedzającego ten dzień. Dodatnie lub ujemne różnice kursowe powstające w dniu płatności, wynikające z różnicy pomiędzy kursem waluty na ten dzień zastosowanym przez bank lub kursem Prezesa NBP z dnia poprzedzającego płatność, a kursem waluty w dniu powstania należności lub zobowiązania, odnoszone są odpowiednio na przychody lub koszty operacji finansowych. Nierozliczone na dzień bilansowy należności i zobowiązania w walucie obcej wycenia się według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez Prezesa NBP na ten dzień.

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Odpisy aktualizujące wartość należności zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych, zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizacji.

2.4 Środki pieniężne

Krajowe środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych wycenia się według wartości nominalnej. Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze ujmuje się w księgach rachunkowych na dzień ich przeprowadzenia - o ile odrębne przepisy dotyczące środków pochodzących z budżetu Unii Europejskiej i innych krajów Europejskiego Obszaru Gospodarczego oraz środków niepodlegających zwrotowi, pochodzących ze źródeł zagranicznych nie stanowią inaczej - odpowiednio po kursie:

- faktycznie zastosowanym w tym dniu, wynikającym z charakteru operacji – w przypadku sprzedaży lub kupna walut oraz zapłaty należności lub zobowiązań,
- średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień – w przypadku zapłaty należności lub zobowiązań, jeżeli nie jest zasadne zastosowanie kursu faktycznie zastosowanego w przypadku

sprzedaży lub kupna walut oraz zapłaty należności lub zobowiązań, a także w przypadku pozostałych operacji.

Wpływ walut na dewizowy rachunek bankowy wycenia się wg średniego kursu NBP, zaś rozchód waluty wyceniany jest metodą FIFO – pierwsze weszło pierwsze wyszło, zgodnie z którą rozchód walut nastąpi w kolejności od najwcześniej otrzymanych do najpóźniej otrzymanych po kursach historycznych. Na dzień bilansowy środki pieniężne wyrażone w walucie obcej wycenia się według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez Prezesa NBP na ten dzień. Ustalone na koniec roku obrotowego różnice kursowe wpływają na wynik finansowy będąc odnoszone odpowiednio na przychody lub koszty operacji finansowych.

2.5 Kapitały

Kapitał zakładowy wykazuje się w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Zadeklarowane, lecz niewniesione wkłady kapitałowe ujmuje się jako aktywa, w pozycji „C. należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy".

Koszty emisji akcji poniesione przy powstaniu spółki akcyjnej lub podwyższeniu kapitału zakładowego zmniejszają kapitał zapasowy spółki do wysokości nadwyżki wartości emisji nad wartością nominalną akcji, a pozostałą część zalicza się do kosztów finansowych.

Kapitał zapasowy tworzony jest z odpisów z czystego zysku rocznego Spółki. Ponadto do kapitału zapasowego zaliczono również nadwyżkę powstałą w wyniku sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej, po potrąceniu kosztów emisji. Na dzień bilansowy kapitały własne, z wyjątkiem akcji własnych, wycenia się w wartości nominalnej. Akcje własne wyceniane są według ceny nabycia.

2.6 Rozliczenia międzyokresowe kosztów oraz rezerwy na zobowiązania

W przypadku ponoszenia wydatków dotyczących przyszłych okresów sprawozdawczych Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych.

Rezerwy tworzy się na zobowiązania w przypadku, gdy kwota lub termin zapłaty są niepewne, ich powstanie jest pewne lub o dużym stopniu prawdopodobieństwa oraz wynikają one z przeszłych zdarzeń i ich wiarygodny szacunek jest możliwy.

Spółka tworzy rezerwy na koszty w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy, wynikających ze świadczeń wykonanych na rzecz Spółki przez kontrahentów oraz z obowiązku wykonania związanych z bieżącą działalnością przyszłych świadczeń, których kwotę można oszacować, choć data powstania nie jest jeszcze znana.

Na dzień bilansowy rezerwy wycenia się w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości.

Rezerwy są tworzone w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych lub strat nadzwyczajnych, w zależności od okoliczności, z których strata wynika.

2.7 Rozliczenia międzyokresowe przychodów

W przypadku Spółki rozliczenia międzyokresowe przychodów obejmują w szczególności równowartość otrzymanych przychodów z tytułu świadczeń, których wykonanie nastąpi w przyszłych okresach sprawozdawczych.

2.8 Rezerwa i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego

W związku z przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów a ich wartością podatkową oraz stratą podatkową możliwą do

odliczenia w przyszłości, jednostka tworzy rezerwę i ustala aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego, w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują w przyszłości zmniejszenie podstawy obliczenia podatku dochodowego oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia ustalonej przy zachowaniu zasady ostrożności.

Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego, wymagającej w przyszłości zapłaty, w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, to jest różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości.

Wysokość rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego.

2.9 Instrumenty finansowe

Spółka stosuje zasady uznawania, metody wyceny, zakres ujawniania i sposób prezentacji instrumentów finansowych, zgodnie z Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych.

Aktywa finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to jest w wartości godziwej poniesionych wydatków lub przekazanych w zamian innych składników majątkowych.

Zobowiązania finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych.

Przy ustalaniu wartości godziwej aktywów oraz zobowiązań finansowych na dzień nabycia, uwzględnia się poniesione przez jednostkę koszty transakcji.

Wykaz i sposób wyceny instrumentów finansowych w podziale na:

Instrumenty finansowe	Opis	Wycena
Przeznaczone do obrotu	Nabyte w celu odsprzedaży w okresie do 3 miesięcy, w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z krótkoterminowych zmian cen oraz wahań innych czynników rynkowych albo krótkiego czasu trwania nabytego instrumentu	Wartość godziwa* Różnica z przeszacowania wartości godziwej odnoszona jest na wynik finansowy.
Pożyczki udzielone i należności własne	Niezależnie od terminu wymagalności (zapłaty), aktywa finansowe powstałe na skutek wydania bezpośrednio drugiej stronie kontraktu środków pieniężnych oraz obligacje i inne dłużne instrumenty finansowe nabyte w zamian za wydane bezpośrednio drugiej stronie kontraktu środki pieniężne.	Skorygowana cena nabycia

Pożyczki udzielone i należności własne	Pożyczki udzielone i należności własne, które jednostka przeznacza do sprzedaży w krótkim terminie, tj. 3 miesięcy, zalicza się do aktywów finansowych przeznaczonych do obrotu.	Wartość godziwa* Różnica z przeszacowania wartości godziwej odnoszona jest na wynik finansowy
Utrzymywane do terminu wymagalności	Niezakwalifikowane do pożyczek udzielonych i należności własnych aktywa finansowe, dla których zawarte umowy/ kontrakty ustalają termin wymagalności spłaty wartości nominalnej oraz określają prawo do otrzymania w ustalonych terminach korzyści ekonomicznych, pod warunkiem że jednostka zamierza i może utrzymać te aktywa do czasu, gdy staną się one wymagalne i nastąpi ich wykup oraz nabyte dłużne instrumenty finansowe z opcją sprzedaży (put) lub opcją kupna (call), które odpowiednio dają stronom kontraktu prawo wykupu instrumentu przed upływem terminu wymagalności, pod warunkiem że jednostka - pomimo posiadania opcji sprzedaży - zamierza i może utrzymać instrument do terminu wymagalności.	Skorygowana cena nabycia
Dostępne do sprzedaży	Pozostałe aktywa finansowe, niespełniające warunków zaliczenia do wcześniejszych kategorii.	Wartość godziwa* Różnica z przeszacowania wartości godziwej odnoszona jest na wynik finansowy

* składniki aktywów finansowych, dla których nie istnieje cena rynkowa ustalona w aktywnym obrocie regulowanym albo dla których wartość godziwa nie może być ustalona w inny wiarygodny sposób, wyceny dokonuje się według:

- aktywa finansowe, dla których jest ustalony termin wymagalności - w wysokości skorygowanej ceny nabycia oszacowanej za pomocą efektywnej stopy procentowej,
- aktywa finansowe, dla których nie jest ustalony termin wymagalności - w cenie nabycia ustalonej w sposób określony przy wprowadzaniu instrumentów finansowych do ksiąg.

Zyski i straty z przeszacowania na dzień bilansowy wyżej opisanych aktywów finansowych odnoszone są odpowiednio do przychodów i kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Na dzień bilansowy zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu wycenia się według wartości godziwej. Inne zobowiązania finansowe na dzień bilansowy są wykazywane według skorygowanej ceny nabycia.

Zyski i straty z przeszacowania na dzień bilansowy zobowiązań odnoszone są odpowiednio do przychodów i kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

W przypadku aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w wysokości skorygowanej ceny nabycia (z wyjątkiem pozycji zabezpieczanych i zabezpieczających) odpis z tytułu dyskonta lub premii oraz pozostałe różnice ustalone na dzień wyłączenia ich z ksiąg rachunkowych, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych z tytułu odsetek okresu sprawozdawczego.

Wbudowany instrument pochodny wycenia się na dzień ujęcia w księgach oraz na dzień bilansowy według wartości godziwej. Różnica między wartością godziwą ustaloną na dzień bilansowy, a wartością godziwą na dzień ujęcia w księgach odnoszona jest na wynik z operacji finansowych.

Instrumenty pochodne stanowiące instrument zabezpieczający, będące zabezpieczeniem wartości godziwej wycenia się w wartości godziwej, a zmianę odnosi się na wynik z operacji finansowych.

Instrumenty pochodne stanowiące instrument zabezpieczający, będący zabezpieczeniem przepływów pieniężnych wycenia się w wartości godziwej, a zmianę odnosi na kapitał z aktualizacji wyceny w części stanowiącej efektywne zabezpieczenie oraz na wynik z operacji finansowych w części nie stanowiącej efektywnego zabezpieczenia.

3. Sposób ustalenia wyniku finansowego

Na wynik finansowy składa się: wynik na sprzedaży, wynik na pozostałej działalności operacyjnej, wynik na działalności finansowej oraz obowiązkowe obciążenie wyniku. Spółka stosuje wariant porównawczy rachunku zysków i strat.

4. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W dniu 10 listopada 2022 roku Zarząd Emitenta podjął uchwałę nr 1/11/2022 w sprawie zmiany zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę, na skutek której dokonano zmiany stosowanych przez Emitenta zasad (polityki) rachunkowości.

Zmiana polegała na doprecyzowaniu sposobu rozliczania nakładów poniesionych na wytworzenie gier.

Na skutek ww. zmian, doprecyzowaniu uległ opis przyjętej metody wyceny aktywów i pasywów (także amortyzacji) w ust. 2.2. „Zapasy" powyżej, poprzez wskazanie, że zapasy, czyli wytworzone przez jednostkę gry komputerowe, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu, pomniejszonymi o koszty działań marketingowych (w tym: kosztów user acquisition – koszów pozyskania użytkowników, kosztów utrzymania systemów analitycznych, kosztów obsługi kampanii marketingowych) oraz kosztów licencji lub udziału w zyskach należnych wydawcy lub innym podmiotom.

Wskazana powyżej zmiana stosowanych zasad rachunkowości nie ma wpływu na publikowane dotychczas przez Emitenta dane finansowe i ma zastosowanie do prezentacji danych finansowych począwszy od raportu okresowego za III kwartał 2022 roku.

Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe

1. Bilans

	AKTYWA	stan na		
		30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
A.	Aktywa trwałe	2 400,00	2 400,00	2 400,00
III.	Należności długoterminowe	2 400,00	2 400,00	2 400,00
3.	Od pozostałych jednostek	2 400,00	2 400,00	2 400,00
B.	Aktywa obrotowe	5 552 165,26	5 398 029,77	6 057 539,89
I.	Zapasy	5 240 045,75	5 012 517,62	5 334 984,76
2.	Półprodukty i produkty w toku	4 676 835,59	4 378 423,04	4 669 680,00
3.	Produkty gotowe	563 210,16	634 094,58	665 304,76
II.	Należności krótkoterminowe	265 605,18	229 013,71	384 174,43
3.	Należności od pozostałych jednostek	265 605,18	229 013,71	384 174,43
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	133 061,30	108 874,63	268 255,25
-	do 12 miesięcy	133 061,30	108 874,63	268 255,25
b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	132 543,88	119 321,08	115 101,18
c)	inne	0,00	818,00	818,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	45 588,63	151 407,27	337 429,19
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	45 588,63	151 407,27	337 429,19
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	45 588,63	151 407,27	337 429,19
-	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	45 588,63	151 407,27	337 429,19
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	925,70	5 091,17	951,51
	Aktywa Razem	5 554 565,26	5 400 429,77	6 059 939,89

	PASYWA	stan na		
		30.09.2026	31.12.2025	30.09.2025
A.	**Kapitał (fundusz) własny**	**5 443 832,50**	**5 247 502,22**	**5 415 313,62**
I.	**Kapitał (fundusz) podstawowy**	2 403 474,40	2 403 474,40	2 203 474,40
II.	**Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:**	2 844 027,82	3 641 701,00	3 341 701,00
-	nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	300 000,00	300 000,00	0,00
V	**Zysk (strata) z lat ubiegłych**	0,00	0,00	0,00
VI	**Zysk (strata) netto**	196 330,28	-797 673,18	-129 861,78
B.	**Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania**	**110 732,76**	**152 927,55**	**644 626,27**
I.	**Rezerwy na zobowiązania**	9 265,88	36 615,88	9 265,88
3.	Pozostałe rezerwy	9 265,88	36 615,88	9 265,88
-	krótkoterminowe	9 265,88	36 615,88	9 265,88
II.	**Zobowiązania długoterminowe**	0,00	0,00	0,00
III.	**Zobowiązania krótkoterminowe**	101 466,88	116 311,67	635 360,39
3.	Wobec pozostałych jednostek	101 466,88	116 311,67	635 360,39
c)	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00	500 000,00
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	46 044,39	32 761,61	35 005,95
-	do 12 miesięcy	46 044,39	32 761,61	35 005,95
g)	z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	40 047,22	60 171,93	76 939,99
h)	z tytułu wynagrodzeń	15 375,27	23 378,13	23 378,13
i)	inne		0,00	36,32
IV.	**Rozliczenia międzyokresowe**	0,00	0,00	0,00
	Pasywa razem	**5 554 565,26**	**5 400 429,77**	**6 059 939,89**

2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

	WYSZCZEGÓLNIENIE	stan na			
		01.07.2026-30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2026 - 30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
A.	**Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:**	**352 697,54**	**316 512,37**	**776 436,78**	**774 755,56**
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	234 023,92	226 163,06	548 908,65	700 557,46
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	118 673,62	90 349,31	227 528,13	74 198,10
B.	**Koszty działalności operacyjnej**	**204 324,89**	**336 757,98**	**580 127,06**	**862 414,74**
I.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	113,07
II.	Zużycie materiałów i energii	3 047,97	3 347,52	6 337,94	30 888,54
III.	Usługi obce	90 125,53	59 346,22	186 010,78	173 331,63
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	6 854,00	367,00	7 121,00	1 364,00
V.	Wynagrodzenia	88 873,73	249 157,35	329 628,96	571 204,14
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	14 035,17	20 612,64	42 362,91	61 031,03
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	1 388,49	3 927,25	8 665,47	24 482,33
C.	**Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)**	**148 372,65**	**-20 245,61**	**196 309,72**	**-87 659,18**
D.	**Pozostałe przychody operacyjne**	**0,56**	**1,39**	**1 438,59**	**4,18**
IV.	Inne przychody operacyjne	0,56	1,39	1 438,59	4,18
E.	**Pozostałe koszty operacyjne**	**0,00**	**38 024,70**	**129,50**	**38 477,92**
III.	Inne koszty operacyjne	0,00	38 024,70	129,50	38 477,92
F.	**Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)**	**148 373,21**	**-58 268,92**	**197 618,81**	**-126 132,92**
G.	**Przychody finansowe**	**725,80**	**0,00**	**725,80**	**0,00**
V.	Inne	725,80		725,80	0,00
H.	**Koszty finansowe**	**0,00**	**1 535,16**	**2 014,33**	**3 728,86**
I.	Odsetki, w tym:	0,00	1 091,96	0,00	1 588,86
IV.	Inne	0,00	443,20	2 014,33	2 140,00
I.	**Zysk (strata) brutto (F+G-H)**	**149 099,01**	**-59 804,08**	**196 330,28**	**-129 861,78**
L.	**Zysk (strata) netto**	**149 099,01**	**-59 804,08**	**196 330,28**	**-129 861,78**

3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

	WYSZCZEGÓLNIENIE	stan na			
		01.07.2026-30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2026 - 30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
A.	**Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej**				
I.	**Zysk (strata) netto**	**149 099,01**	**-59 804,08**	**196 330,28**	**-129 861,78**
II.	**Korekty razem**	**-161 346,06**	**281 414,57**	**-302 148,92**	**425 630,53**
1.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	113,07
5.	Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	-27 350,00	0,00
6.	Zmiana stanu zapasów	-118 673,62	-90 349,31	-227 528,13	-74 198,10
7.	Zmiana stanu należności	-43 288,22	92 739,50	-36 591,47	58 951,98
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-772,71	277 597,13	-14 844,79	435 068,91
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 388,49	1 427,25	4 165,47	5 694,67
10.	Inne korekty				
III.	**Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)**	**-12 247,05**	**221 610,49**	**-105 818,64**	**295 768,75**
B.	**Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej**				
I.	**Wpływy**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
II.	**Wydatki**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
III.	**Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
C.	**Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej**				
I.	**Wpływy**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
II.	**Wydatki**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
III.	**Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)**	**0,00**	**0,00**	**0,00**	**0,00**
D.	**Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)**	**-12 247,05**	**221 610,49**	**-105 818,64**	**295 768,75**
E.	**Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym**	**-12 247,05**	**221 610,49**		
F.	**Środki pieniężne na początek okresu**	**57 835,68**	**115 818,70**	**151 407,27**	**41 660,44**
G.	**Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym**	**45 588,63**	**337 429,19**	**45 588,63**	**337 429,19**
-	o ograniczonej możliwości dysponowania				

4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	WYSZCZEGÓLNIENIE	stan na			
		01.07.2026-30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2026 - 30.09.2026	01.01.2025-30.09.2025
I.	**Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)**	**5 294 733,49**	**5 475 117,70**	**5 247 502,22**	**5 545 175,40**
-	korekty błędów podstawowych				
I.a.	**Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach**	**5 294 733,49**	**5 475 117,70**	**5 247 502,22**	**5 545 175,40**
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 403 474,40	2 203 474,40	2 403 474,40	2 203 474,40
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 403 474,40	2 203 474,40	2 403 474,40	2 203 474,40
2.	**Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu**	**3 641 701,00**	**3 341 701,00**	**3 641 701,00**	**3 808 745,85**
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-797 673,18		-797 673,18	-467 044,85
b)	zmniejszenie (z tytułu)	797 673,18		797 673,18	467 044,85
-	pokrycia straty z poprzedniego roku z kapitału zapasowego	797 673,18		797 673,18	467 044,85
4.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	2 844 027,82	3 341 701,00	2 844 027,82	3 341 701,00
5.	**Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu**	**-797 673,18**	**0,00**	**-797 673,18**	**-467 044,85**
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	**0,00**	0,00	0,00
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu,	-797 673,18	0,00	-797 673,18	-467 044,85
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-797 673,18	0,00	-797 673,18	-467 044,85
b)	zmniejszenie (z tytułu)	797 673,18	0,00	797 673,18	467 044,85
-	pokrycia straty z roku poprzedniego z kapitału zapasowego	797 673,18	0,00	797 673,18	467 044,85
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
6.	**Wynik netto**	**196 330,28**	**-129 861,78**	**196 330,28**	**-129 861,78**
a)	zysk netto	**196 330,28**	0,00	196 330,28	
b)	strata netto	0,00	-129 861,78	0,00	-129 861,78
II.	**Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)**	**5 443 832,50**	**5 415 313,62**	**5 443 832,50**	**5 415 313,62**
III.	**Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)**	**5 443 832,50**	**5 415 313,62**	**5 443 832,50**	**5 415 313,62**

Emitent z uwagi na zachowanie przejrzystości prezentowanych danych, z zastrzeżeniem wybranych przez siebie pozycji, nie prezentuje w kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym pozycji oznaczonych cyframi rzymskimi, arabskimi i literami, które w okresie bieżącym i porównywalnym posiadały wartość 0.

VI. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Najważniejsze działania zostały opisane w punkcie I.

VII. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym

Spółka nie publikuje prognoz wyników.

VIII. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym

Emitent nie informował o takich działaniach w dokumencie informacyjnym.

IX. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Liczba osób zatrudnionych w przeliczeniu na pełne etaty na podstawie umowy o pracę: w zaokrągleniu do pełnego etatu 2 osoby.