



**SKONSOLIDOWANY ROZSZERZONY RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ
BOOMBIT S.A.**

za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku
GDĄSK, 25 WRZEŚNIA 2025

Spis treści

I.	PISMO PREZESA ZARZĄDU	4
II.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU	5
	Wybrane skonsolidowane dane finansowe.....	5
	Wybrane jednostkowe dane finansowe	6
III.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów.....	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	8
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	9
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	10
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	11
2	Struktura Grupy Kapitałowej	12
3	Podstawa sporządzenia.....	12
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	14
5	Sezonowość działalności	14
6	Znaczące zdarzenia i transakcje	14
7	Segmenty operacyjne	15
8	Umowy z klientami	18
9	Koszt własny sprzedaży	19
10	Podatek dochodowy	20
11	Wartości niematerialne	20
12	Wartość firmy	22
13	Kapitały	23
14	Zysk (strata) na jedną akcję.....	23
15	Dywidendy.....	24
16	Instrumenty finansowe według typu.....	24
17	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych.....	26
18	Transakcje z podmiotami powiązanymi	26
19	Płatności w formie akcji	27
20	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy.....	28
IV.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU.....	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	30
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	31
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	32
1	Informacje ogólne	33
2	Podstawa sporządzenia.....	33
3	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	35
4	Sezonowość działalności	35
5	Znaczące zdarzenia i transakcje	35
6	Umowy z klientami	36
7	Koszt własny sprzedaży	37
8	Podatek dochodowy	37
9	Wartości niematerialne	38
10	Kapitały	40
11	Zysk (strata) na jedną akcję.....	40
12	Dywidendy.....	41
13	Instrumenty finansowe	41
14	Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych	45
15	Transakcje z podmiotami powiązanymi	45
16	Płatności w formie akcji	47
17	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy.....	48
V.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU	49
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym	49
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	55
3	Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej emitenta	57
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	57

5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące.....	57
6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	58
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi.....	59
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach.....	59
9	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	59
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału.....	61
11	Zarządzanie ryzykiem	61

I. PISMO PREZESA ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

oddaję w Państwa ręce raport podsumowujący wyniki oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki i Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. w H1 2025 roku.

Pierwsze półrocze 2025 roku okazało się wymagające dla wielu spółek działających na rynku gier mobilnych. Kluczowa w takim otoczeniu były optymalizacja portfolio oraz zdolność do adaptacji skutkująca poszukiwaniem nowych źródeł przychodów i rozwijaniem najbardziej perspektywicznych projektów. Podjęliśmy działania zmierzające do dalszej dywersyfikacji przychodów i liczymy, że wiele z tych inicjatyw powinno w przyszłości przynieść wymierne rezultaty.

W pierwszym półroczu 2025 roku łączne przychody z gier mobilnych (96,6 mln PLN) były o 14% niższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (112,3 mln PLN), a znaczącym czynnikiem negatywnie wpływającym na przychody Grupy był silnie umacniający się PLN.

Przychody z gier Hyper-Casual stanowiące około 40% przychodów wyniosły 38,7 mln PLN, tj. 20% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Niższe przychody z tego segmentu gier były pochodną obserwowanego przez nas spadku dochodowości na rynku reklamy mobilnej. Wśród tytułów z najwyższymi przychodami w H1 2025 roku znalazły się: Downhill Race League, Crazy Plane Landing, Boss Fight, Walk King – Race on Stairs. Przychody z gier Mid-Core i Casual, które odpowiadały za 60% łącznych przychodów były niższe o 5% niż w analogicznym okresie 2024 roku i wyniosły 57,8 mln PLN. Naszym najbardziej dochodowym tytułem w tym segmencie była gra Darts Club, której pierwsze półrocze bieżącego roku było najlepszym okresem w historii. W TOP 5 znalazły się ponadto Hunt Royale, a także Dawn of Ages, Car Driving Simulator oraz Idle Farm.

EBITDA Grupy skorygowana o zdarzenia jednorazowe w H1 2025 wyniosła 10,1 mln PLN (13,0 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś wynik netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 0,1 mln PLN (3,9 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Intensywnie pracujemy nad tytułami, które mają zadebiutować w drugiej połowie roku. Do najważniejszych i najbardziej zaawansowanych produkcji, które będą miały swoje premiery na początku Q4 2025 należą m.in. Hunter's Origin oraz Big Helmets: Heroes of Destiny. Bardzo ciekawie zapowiada się także MyBots, gra zainspirowana mechanikami znanymi z Hunt Royale, której soft launch planowany jest na koniec roku 2025. Wśród innych ciekawych tytułów warto wspomnieć o The Kingdom: Medieval Tales (projekt realizowany ze studiem Stratosphere oraz niemieckim producentem filmowym i telewizyjnym UFA), Idle Bitcoin Empire, Mini Golf, Idle Club, czy Among Dead. Kontynuujemy także rozwój kolejnych tytułów hyper-casual i gier typu puzzle.

Obserwujemy rosnącą popularność aplikacji mobilnych w stosunku do tradycyjnych gier na urządzenia mobilne. Dlatego zaangażowaliśmy się również w tworzenie wspomnianych aplikacji mobilnych, z których najważniejsza obecnie to Short Reels – True Life Drama. Będzie to platforma udostępniająca krótkie odcinki seriali dramatycznych, której premiera planowana jest na początek Q4 2025.

W bieżącym roku wystartowaliśmy z marką Applifters pod którą oferujemy usługi, które dotychczas wykorzystywane były wyłącznie dla potrzeb wewnętrznych. Dotyczy to między innymi autorskich narzędzi BI, interaktywnych reklam playable ads, cross-promo oraz prowadzenia kampanii marketingowych. Zrealizowaliśmy już kilkadziesiąt zleceń na playable ads i pozyskaliśmy kilku klientów do customizowanego narzędzia BI. Do końca 2025 roku chcemy uruchomić narzędzia do tworzenia playable ads oraz BI, które będą oferowane na rynku w modelu SaaS.

Pierwsza połowa roku była pod wieloma względami wymagająca, głównie ze względu na konkurencyjne otoczenie rynkowe czy silnie umacniający się PLN. Mając na uwadze projekty, nad którymi obecnie pracujemy oraz konsekwentną dywersyfikację źródeł przychodów, spodziewamy się, że jeszcze w tym roku zobaczymy ich widoczny wpływ na działalność i wyniki Grupy.

Zapraszam do lektury.

II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024	2025	2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	96 602	112 251	22 887	26 039
Koszt własny sprzedaży	(87 160)	(99 430)	(20 650)	(23 065)
Wynik brutto ze sprzedaży	9 442	12 821	2 237	2 974
Wynik z działalności operacyjnej	(668)	10 763	(158)	2 497
Wynik przed opodatkowaniem	(1 146)	10 830	(272)	2 512
Wynik netto	(835)	8 342	(198)	1 935
Dochody całkowite razem	(877)	8 573	(208)	1 989
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	(790)	9 308	(187)	2 159
- przypadające na udziały niekontrolujące	(87)	(735)	(21)	(170)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	(0,05)	0,66	(0,01)	0,15
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	(0,05)	0,66	(0,01)	0,15
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	10 312	8 551	2 443	1 983
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(12 961)	(19 391)	(3 071)	(4 498)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(79)	(596)	(19)	(138)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	(2 728)	(11 436)	(646)	(2 653)
Przepływy pieniężne netto razem	(2 850)	(11 259)	(675)	(2 612)
	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	73 899	73 437	17 421	17 186
Aktywa obrotowe	42 675	48 531	10 060	11 358
Razem aktywa	116 574	121 968	27 482	28 544
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	73 247	73 629	17 267	17 231
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	195	282	46	66
Razem kapitał własny	73 442	73 911	17 313	17 297
Zobowiązania długoterminowe	9 974	8 703	2 351	2 037
Zobowiązania krótkoterminowe	33 158	39 354	7 817	9 210
Razem zobowiązania	43 132	48 057	10 168	11 247
Razem kapitał własny i zobowiązania	116 574	121 968	27 482	28 544

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024	2025	2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	58 686	71 392	13 904	16 561
Koszt własny sprzedaży	(54 462)	(62 732)	(12 903)	(14 552)
Wynik brutto ze sprzedaży	4 224	8 660	1 001	2 009
Wynik z działalności operacyjnej	(5 795)	(299)	(1 373)	(69)
Wynik przed opodatkowaniem	(4 793)	(308)	(1 136)	(71)
Wynik netto	(4 089)	(300)	(969)	(70)
Dochody całkowite razem	(4 089)	(300)	(969)	(70)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	(0,30)	(0,02)	(0,07)	(0,00)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	(0,30)	(0,02)	(0,07)	(0,00)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 841	13 322	1 621	3 090
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(8 357)	(16 717)	(1 980)	(3 878)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(86)	368	(20)	85
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	(1 602)	(3 027)	(380)	(702)
Przepływy pieniężne netto razem	(1 701)	(2 897)	(403)	(672)
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2025	2024	2025	2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	59 525	60 253	14 033	14 101
Aktywa obrotowe	32 900	44 291	7 756	10 365
Razem aktywa	92 425	104 544	21 789	24 466
Razem kapitał własny	65 491	69 172	15 439	16 188
Zobowiązania długoterminowe	3 412	4 212	804	986
Zobowiązania krótkoterminowe	23 522	31 160	5 545	7 292
Razem zobowiązania	26 934	35 372	6 350	8 278
Razem kapitał własny i zobowiązania	92 425	104 544	21 789	24 466

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2025 i 2024 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz 31 grudnia 2024 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje sprawozdania z zysków lub strat i innych całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku - 4,2208 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku – 4,3109 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2025 roku – 4,2419 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku – 4,2730 EUR/PLN.

III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2025 (niebadane)	2024 (niebadane)	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	8	96 602	112 251	46 170	51 725
Koszt własny sprzedaży	9	(87 160)	(99 430)	(41 474)	(45 424)
Wynik brutto ze sprzedaży		9 442	12 821	4 696	6 301
Koszty ogólnego zarządu	9	(7 176)	(9 090)	(3 486)	(4 625)
Przychody operacyjne pozostałe, w tym:		2 673	11 714	2 546	10 602
wynik na utracie kontroli grupy ADC		-	10 056	-	10 056
Koszty operacyjne pozostałe		(5 607)	(4 682)	(4 716)	(4 386)
Wynik z działalności operacyjnej		(668)	10 763	(960)	7 892
Przychody finansowe		50	267	6	210
Koszty finansowe		(102)	(200)	45	(16)
Udział w zyskach (stratach) netto jednostek stowarzyszonych		(426)	-	(244)	-
Wynik przed opodatkowaniem		(1 146)	10 830	(1 153)	8 086
Podatek dochodowy	10	311	(2 488)	396	(1 762)
Zysk/(strata) z działalności kontynuowanej		(835)	8 342	(757)	6 324
Zysk/(strata) z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Wynik netto		(835)	8 342	(757)	6 324
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku:		(42)	231	143	346
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		(42)	231	143	346
Inne dochody całkowite razem		(42)	231	143	346
Dochody całkowite razem		(877)	8 573	(614)	6 670
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		(790)	9 308	(615)	7 831
- przypadające na udziały niekontrolujące		(87)	(735)	1	(1 162)
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		(748)	8 995	(758)	7 435
- przypadające na udziały niekontrolujące		(87)	(653)	1	(1 111)
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
Podstawowy	14	(0,05)	0,66	(0,06)	0,55
z działalności kontynuowanej		(0,05)	0,66	(0,06)	0,55
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony	14	(0,05)	0,66	(0,06)	0,55
z działalności kontynuowanej		(0,05)	0,66	(0,06)	0,55
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
		2025	2024
	Nota	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 307	1 504
Wartości niematerialne	11	40 724	41 203
Wartość firmy	12	14 688	15 249
Udziały i akcje	16	6 253	6 298
Inwestycje w jednostki stowarzyszone		5 599	6 025
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		5 328	3 158
		73 899	73 437
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	16	29 561	32 430
Należności z tytułu podatku dochodowego		850	1 113
Aktywa kryptograficzne		124	8
Aktywa finansowe pozostałe	16	172	162
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		11 968	14 818
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		42 675	48 531
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		42 675	48 531
Razem aktywa		116 574	121 968
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	13	6 820	6 820
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		154	196
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	19	6 468	6 060
Pozostałe kapitały rezerwowe		7 679	7 679
Zatrzymane zyski		20 063	20 811
		73 247	73 629
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące		195	282
Razem kapitał własny		73 442	73 911
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		9 933	8 606
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	41	97
		9 974	8 703
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	650	715
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	16	32 269	38 638
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		239	1
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		33 158	39 354
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		33 158	39 354
Razem zobowiązania		43 132	48 057
Razem kapitał własny i zobowiązania		116 574	121 968

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)	6 820	32 063	196	6 060	7 679	20 811	73 629	282	73 911
Zysk (strata) netto	-	-	-	-	-	(748)	(748)	(87)	(835)
Inne całkowite dochody	-	-	(42)	-	-	-	(42)	-	(42)
Całkowite dochody	-	-	(42)	-	-	(748)	(790)	(87)	(877)
Płatności w formie akcji 19	-	-	-	408	-	-	408	-	408
Zmiany kapitału własnego	-	-	(42)	408	-	(748)	(382)	(87)	(469)
Na dzień 30 czerwca 2025 (niebadane)	6 820	32 063	154	6 468	7 679	20 063	73 247	195	73 442

Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji*	Pozostałe kapitały rezerwowe*	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)	6 770	32 063	(70)	6 952	-	29 318	75 033	(1 460)	73 573
Zysk (strata) netto	-	-	-	-	-	8 995	8 995	(653)	8 342
Inne całkowite dochody	-	-	313	-	-	-	313	(82)	231
Całkowite dochody	-	-	313	-	-	8 995	9 308	(735)	8 573
Podwyższenie kapitału	31	-	-	-	-	-	31	-	31
Wyплаты na rzecz właścicieli	-	-	-	-	-	(4 774)	(4 774)	-	(4 774)
Podział zysku lat ubiegłych	-	-	-	-	7 679	(7 679)	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wynikające z utraty kontroli	-	-	-	-	-	(1 086)	(1 086)	2 755	1 669
Płatności w formie akcji 19	-	-	-	(333)	-	-	(333)	-	(333)
Zmiany kapitału własnego	31	-	313	(333)	7 679	(4 544)	3 146	2 019	5 165
Na dzień 30 czerwca 2024 (niebadane)	6 801	32 063	243	6 619	7 679	24 774	78 178	560	78 738

* W skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za okres 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 roku pozostałe kapitały rezerwowe obejmujące kapitał rezerwowy na poczet wypłaty zaliczek na dywidendę oraz kapitały z tytułu płatności w formie akcji prezentowano łącznie w pozycji „Kapitały pozostałe, w tym z tytułu płatności w formie akcji”. W celach zapewnienia spójności prezentacji pozycje te zostały odpowiednio zreklasyfikowane na dzień 30 czerwca 2024 roku.

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2025	2024
Nota		(niebadane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem		(1 146)	10 830
Korekty:		11 581	(1 829)
Amortyzacja	9	9 435	7 826
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		675	(408)
Przychody z tytułu odsetek		(11)	(16)
Koszty z tytułu odsetek		21	37
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		451	-
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	11	3 747	4 511
Zmiana stanu należności	17	2 869	4 302
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	17	(6 369)	(8 046)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	19	408	(333)
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych		(116)	1 183
Zyski(straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		45	107
Udział w (zyskach)/stratach netto jednostek stowarzyszonych		426	-
Inne korekty	17	-	(10 993)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		10 435	9 001
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		(123)	(450)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		10 312	8 551
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		225	-
Odsetki otrzymane		-	16
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych		(28)	(156)
Nakłady na wartości niematerialne	11	(13 158)	(19 251)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(12 961)	(19 391)
Działalność finansowa			
Podwyższenie kapitału		-	50
Dywidendy		-	(553)
Splata zobowiązań leasingowych		(65)	(60)
Odsetki		(21)	(33)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(79)	(596)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		(2 728)	(11 436)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		(122)	177
Przepływy pieniężne netto razem		(2 850)	(11 259)
Środki pieniężne na początek okresu		14 818	31 683
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		11 968	20 424
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

1 Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej

1.1 Podstawowe informacje o jednostce dominującej

Adres zarejestrowanego biura jednostki – 80-283 Gdańsk, ul. Zacna 2

Państwo rejestracji - Polska

Opis charakteru oraz podstawowego zakresu działalności - – Działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych

Siedziba jednostki: Polska, 80-283 Gdańsk, ul. Zacna 2

Forma prawna jednostki – Spółka akcyjna wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego: Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; KRS nr 0000740933, zarejestrowana 23 lipca 2018 roku

Nazwa jednostki dominującej – BoomBit S.A. („Spółka”)

Nazwa jednostki sprawozdawczej – BoomBit S.A.

Nazwa jednostki dominującej najwyższego szczebla grupy – BoomBit S.A.

Podstawowe miejsce prowadzenia działalności gospodarczej – Polska, 80-283 Gdańsk ul. Zacna 2

Walutą prezentacji jest złoty polski. Dane finansowe prezentowane są w zaokrągleniu do tysięcy złotych, o ile nie podano inaczej.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe obejmuje dane finansowe Grupy Kapitałowej BoomBit S.A.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy obejmuje okres 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2025 roku oraz zawiera dane porównawcze za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2024 roku oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku.

1.2 Organy Spółki dominującej

Zarząd Spółki

W dniu 23 maja 2024 roku, Rada Nadzorcza Spółki powołała Zarząd na nową wspólną pięcioletnią kadencję. Na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Zarządu wchodzi:

- Marcin Olejarz – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Marek Pertkiewicz – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki

W dniu 24 czerwca 2024 roku, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało skład rady nadzorczej na nową wspólną pięcioletnią kadencję. Na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

- Karolina Szablewska-Olejarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Chmielewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

2 Struktura Grupy Kapitałowej

Nazwa jednostki	Siedziba	Przedmiot działalności	Charakterystyka powiązania kapitałowego / metoda konsolidacji	% własności i posiadanych praw głosu	Data objęcia kontroli / współkontroli
BoomBit S.A.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	jednostka dominująca	nie dotyczy	nie dotyczy
BoomBit Games Ltd.	Londyn, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
BoomBit Inc.	Las Vegas, USA	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100% - poprzez BoomBit Games	28.02.2018
Play With Games Ltd.***	Londyn, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	30.03.2018
PixelMob Sp. z o.o. w likwidacji**	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
TapNice Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	60%	16.10.2018
BoomHits Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018
Mindsense Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	prowadzenie ksiąg rachunkowych oraz obsługi kadrowo-płacowej	zależna/pełna	100%	28.02.2018
ADC Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	stowarzyszona/metodą praw własności	33%	23.02.2021
Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji*	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.05.2021
PlayEmber Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	stowarzyszona/metodą praw własności	33% - poprzez ADC Games	6.09.2021
BoomPick Sp. z o.o.	Gdynia, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	21.02.2022
BoomLand FZ-LLC	Rakez, Zjednoczone Emiraty Arabskie	realizacja projektów opartych na technologii blockchain	zależna/pełna	100%	6.05.2022
Boomland Global Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność usługowa dla projektów opartych na technologii blockchain	zależna/pełna	100% poprzez BoomLand FZ-LLC	14.09.2023
Mobile Esports Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	mobilna platforma esport	zależna/pełna	51%	6.07.2023

* W dniu 21 stycznia 2025 roku Spółka Maisly Games sp. z o.o. została zlikwidowana.

** W dniu 28 stycznia 2025 roku Spółka Pixelmob sp. z o.o. została zlikwidowana.

*** W dniu 30 maja 2025 roku Grupa utraciła kontrolę nad Spółką Play With Games Ltd. na skutek zbycia 100% udziałów przez Spółkę BoomBit S.A.

3 Podstawa sporządzenia

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa („MSR 34”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy sporządzonym zgodnie

z MSSF za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku, z wyjątkiem inwestycji we wspólne działania regulowanej przez MSSF 11 Wspólne ustalenia umowne mającym zastosowanie w Grupie w bieżącym okresie sprawozdawczym. Zgodnie z MSSF 11 Grupa ujmuje swoje bezpośrednie prawo do aktywów, zobowiązań, przychodów i kosztów wspólnych operacji oraz swój udział we wszelkich wspólnie posiadanych lub poniesionych aktywach, zobowiązaniach, przychodach i kosztach w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym. Szczegóły dotyczące udziału Grupy we wspólnym działaniu, podjętym w okresie zakończonym 30 czerwca 2025 roku, przedstawiono w nocie nr 6.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Grupę w dającej się przewidzieć przyszłości, tj. nie krócej niż rok od dnia sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności.

Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Grupy.

3.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Grupy za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej.

- a) Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych” - brak wymienialności walut, zatwierdzone w UE w dniu 15 sierpnia 2023 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub później).

Powyższe zmiany nie mają istotnego wpływu na śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

3.2 Standardy, zmiany i interpretacje istniejących standardów, które zostały opublikowane, a nie weszły jeszcze w życie

Następujące standardy i interpretacje zostały opublikowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości, jednak nie weszły w życie do dnia kończącego okres sprawozdawczy:

- a) MSSF 18 „Prezentacja i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych” – opublikowano 9 kwietnia 2024 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- b) MSSF 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 9 maja 2024 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- c) Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe – ujawnienia informacji” – zmiany w klasyfikacji i wycenie instrumentów finansowych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie),
- d) Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe – ujawnienia informacji” - umowy dotyczące energii elektrycznej ze źródeł zależnych od przyrody, opublikowano 18 grudnia 2024 roku (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie),
- e) Coroczne poprawki do Standardów Rachunkowości MSSF – wydanie 11 zawierające zmiany do MSSF 1, MSSF 7, MSSF 9, MSSF 10 i MSR 7 - zmiany dotyczące różnic między MSSF 9 a MSSF 15 w zakresie początkowej

wyceny należności handlowych oraz sposobu, w jakim leasingobiorca zaprzestaje ujmowania zobowiązania z tytułu leasingu; opublikowano 18 lipca 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Zarząd nie zakończył jeszcze prac nad oceną wpływu wprowadzenia pozostałych standardów oraz interpretacji na stosowane przez Grupę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Grupy lub jej wyników finansowych.

Grupa nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie żadnego standardu, interpretacji lub zmiany, która została opublikowana, lecz nie weszła dotychczas w życie w świetle przepisów Unii Europejskiej.

3.3 Zmiany stosowanych przez Grupę szacunków

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2024 roku.

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2024 roku.

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Znaczące zdarzenia i transakcje

6.1 Umowa współpracy dotycząca gry MyBots

W czerwcu 2025 roku Spółka zawarła umowę współpracy z właścicielem praw do marki MyBots („Partner”) i rozpoczęła pracę nad nową grą, zainspirowaną mechanikami znanymi z Hunt Royale.

W ramach umowy, strony zobowiązały się do wspólnej realizacji projektu stworzenia gry, która będzie docelowo współwłasnością Partnera oraz Spółki, z równymi udziałami po 50%. Wkład Partnera obejmować będzie przede wszystkim:

- udzielenie licencji na własność intelektualną związaną z marką MyBots, wraz z wszelkimi elementami kreatywnymi, które będą wykorzystane przy produkcji gry, pokrycie kosztów produkcji w łącznej kwocie 520 tys. USD, płatne w kwartalnych transzach, oraz dalsze finansowanie rozwoju i utrzymania gry po jej wydaniu, w kwocie do 30 tys. USD miesięcznie.

Spółka z kolei będzie odpowiedzialna za stworzenie i rozwój gry, jej wydanie oraz marketing.

Mając na uwadze powyższe ustalenia umowne, Spółka uznała, że umowa spełnia kryteria wspólnego działania, zgodnie z MSSF 11. W związku z tym, Spółka będzie ujmować

- jako nakłady na prace rozwojowe - tylko 50% kosztów produkcji, zaś pozostała część będzie ujmowana zgodnie z metodą opartą na nakładach (patrz niżej),
- w przychodach – łączne wpływy wygenerowane przez grę, pomniejszone o 50% zysków z gry, przynależnych Partnerowi.

W odniesieniu do sposobu rozpoznawania kwartalnych wpływów od Partnera w łącznej kwocie 520 tys. USD, Spółka uznała, iż najbardziej adekwatnym podejściem będzie zastosowanie metody opartej na nakładach, zgodnie z MSSF 15.

Metoda ta polega na rozpoznawaniu przychodu proporcjonalnie do kosztów poniesionych na wykonanie danego zobowiązania umownego, co odzwierciedla stopień zaawansowania wykonania umowy.

6.2 Sprzedaż udziałów w spółce Play With Games Ltd.

W dniu 30 maja 2025 roku Spółka dokonała transakcji sprzedaży 100% udziałów w jednostce zależnej Play With Games Ltd, w wyniku czego utraciła nad nią kontrolę.

Udziały w jednostce zależnej Play With Games Ltd zostały sprzedane za cenę 31 tys. GBP (158 tys. PLN), tj. za kwotę stanowiącą równowartość aktywów netto spółki zależnej Play With Games Ltd na moment utraty kontroli, co skutkowało zerowym wynikiem ze sprzedaży udziałów w skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów za okres 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2025 roku.

Dane finansowe spółki Play With Games Ltd na moment utraty kontroli (dane w tys. PLN):

Aktywa trwałe	506
Aktywa niematerialne pozostałe	506
Aktywa obrotowe	187
Należności handlowe	15
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	172
Razem aktywa	693
Zobowiązania krótkoterminowe	536
Zobowiązania handlowe	536
Razem zobowiązania	536
Wartość aktywów netto	157

7 Segmenty operacyjne

Zarząd Spółki wyróżnia dwa segmenty operacyjne, zgodnie z MSSF 8 Segmenty operacyjne za bieżący okres obrotowy:

- Gry mobilne
- Projekty blockchain

Zarząd ocenia działalność segmentów operacyjnych głównie w oparciu o miarę w postaci wskaźnika EBITDA (zysk/(strata) z działalności operacyjnej powiększona o amortyzację) oraz zysku/(straty) netto. Zarząd otrzymuje również informacje o przychodach i aktywach segmentów.

W Grupie nie występują różnice pomiędzy wyceną aktywów, zobowiązań oraz zysków i strat segmentów sprawozdawczych, a pomiędzy raportowanymi przez Grupę. Transakcje pomiędzy segmentami są rozliczane na warunkach rynkowych.

Dane za okres porównawczy przedstawione w tabelach poniżej w segmencie Projekty blockchain uwzględniają pozycje wynikowe i bilansowe spółki PlayEmber FZ-LLC. W dniu 27 czerwca 2024 roku Grupa BoomBit utraciła kontrolę nad spółką ADC Sp. z o.o., a tym samym nad jej podmiotami zależnymi, tj. PlayEmber Sp. z o.o. oraz PlayEmber FZ-LLC. W dniu 26 sierpnia 2024 roku spółka PlayEmber FZ-LLC została zlikwidowana. Tym samym dane za okres bieżący ujęte w segmencie Projekty blockchain, obejmują wyłącznie pozycje wynikowe i bilansowe spółki BoomLand FZ-LLC oraz Boomland Global Sp. z o.o.

Przychody, EBITDA oraz wynik netto segmentów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Sprzedaż zewnętrzna	96 334	268	-	96 602
Sprzedaż wewnątrz Grupy	173	73	(246)	-
Przychody ze sprzedaży	96 507	341	(246)	96 602
Wynik brutto ze sprzedaży	10 547	(1 091)	(14)	9 442
Wynik z działalności operacyjnej	(1 877)	1 223	(14)	(668)
Amortyzacja	(9 435)	-	-	(9 435)
EBITDA	7 558	1 223	(14)	8 767
Przychody/koszty finansowe	36	(88)	-	(52)
Wynik brutto	(2 267)	1 135	(14)	(1 146)
Podatek	311	-	-	311
Wynik netto	(1 956)	1 135	(14)	(835)

Przychody wykazane w segmencie Projekty blockchain spółki Boomland FZ-LLC dotyczą sprzedanych NFT do gry Hunters on Chain na kwotę 0,04 mln PLN oraz przychody z grantu otrzymanego od operatora protokołu Immutable na kwotę 0,2 mln PLN.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Sprzedaż zewnętrzna	108 405	3 846	-	112 251
Sprzedaż wewnątrz Grupy	187	543	(730)	-
Przychody ze sprzedaży	108 592	4 389	(730)	112 251
Wynik brutto ze sprzedaży	12 791	71	(41)	12 821
Wynik z działalności operacyjnej	12 298	(1 494)	(41)	10 763
Amortyzacja	(6 456)	(1 370)	-	(7 826)
EBITDA	18 754	(124)	(41)	18 589
Przychody/koszty finansowe	168	(101)	-	67
Wynik brutto	12 466	(1 595)	(41)	10 830
Podatek	(2 488)	-	-	(2 488)
Wynik netto	9 978	(1 595)	(41)	8 342

Przychody wykazane w segmencie Projekty blockchain spółki Boomland FZ-LLC dotyczą sprzedanych NFT do gry Hunters on Chain na kwotę 0,5 mln PLN, przychody z grantu otrzymanego od operatora protokołu Immutable, na kwotę 0,8 mln PLN oraz przychody ze sprzedaży usług podwykonawstwa na kwotę 0,2 mln PLN. Ponadto w segmencie Projektów blockchain znajdują się przychody z grantów otrzymanych od Fundacji NEAR przez PlayEmber FZ-LLC na kwotę 2,4 mln PLN, przychody ze sprzedaży NFT na kwotę 0,1 mln PLN oraz przychody z rev share na kwotę 0,4 mln PLN.

Aktywa segmentów

	30 czerwca 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Wartości niematerialne	40 554	170	-	40 724
Pozostałe aktywa trwałe	33 175	4	(4)	33 175
Aktywa trwałe	73 729	174	(4)	73 899
Środki pieniężne	11 942	26	-	11 968
Aktywa kryptograficzne	3	121	-	124
Pozostałe aktywa obrotowe	30 612	143	(172)	30 583
Aktywa obrotowe	42 557	290	(172)	42 675
Aktywa razem	116 286	464	(176)	116 574

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Grupa wykazała nakłady na prace rozwojowe dotyczące prac nad projektami w obszarze mini gier zintegrowanych z technologią blockchain TON na platformie Telegram oraz siecią blockchain Abstract.

	31 grudnia 2024			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)
Wartości niematerialne	41 203	-	-	41 203
Pozostałe aktywa trwałe	32 234	4	(4)	32 234
Aktywa trwałe	73 437	4	(4)	73 437
Środki pieniężne	14 811	7	-	14 818
Aktywa kryptograficzne	-	8	-	8
Pozostałe aktywa obrotowe	32 848	920	(63)	33 705
Aktywa obrotowe	47 659	935	(63)	48 531
Aktywa razem	121 096	939	(67)	121 968

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Grupa, na podstawie przeprowadzonych testów, rozpoznała odpis aktualizujący w wysokości 100% wartości nakładów na prace rozwojowe dotyczące gry Hunters on Chain.

Zobowiązania segmentów

	30 czerwca 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Zobowiązania długoterminowe	9 974	3 067	(3 067)	9 974
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	31 375	6 073	(4 290)	33 158
zobowiązania z tyt. umów SAFT	-	1 048	-	1 048
Zobowiązania razem	41 349	9 140	(7 357)	43 132

31 grudnia 2024

	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)
Zobowiązania długoterminowe	8 703	3 306	(3 306)	8 703
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	35 430	8 567	(4 643)	39 354
zobowiązania z tyt. umów SAFT	-	370	-	370
Zobowiązania razem	44 133	11 873	(7 949)	48 057

W segmencie Projekty blockchain główne pozycje bilansowe to:

- w aktywach - nakłady na prace rozwojowe oraz aktywa kryptograficzne
- w pasywach - zobowiązania handlowe oraz z tytułu pożyczki wobec Spółki, a także zobowiązania z tytułu umów SAFT.

8 Umowy z klientami

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
reklamy	53 939	57%	75 030	68%
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii blockchain	33 112	34%	31 756	28%
rev share	248	0%	3 827	3%
pozostałe	7 105	7%	569	0%
	2 198	2%	1 069	1%
	96 602	100%	112 251	100%
w tym:				
platformy dystrybucyjne	87 051	90%	106 786	95%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
Android	53 674	62%	60 336	57%
iOS	32 795	37%	45 548	43%
pozostałe	582	1%	902	1%
	87 051	100%	106 786	100%

Informacje geograficzne (platformy dystrybucyjne i rev share)

Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca				
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
Ameryka Północna	37 860	40%	49 277	45%
Europa	37 921	40%	35 744	33%
Azja	13 041	14%	15 927	15%
Ameryka Południowa	2 514	3%	2 859	3%
Australia i Oceania	2 101	2%	2 900	3%
Afryka	719	1%	648	1%
	94 156	100%	107 355	100%

Wiodący kontrahenci

Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca				
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
Google	18 919	20%	16 305	15%
Apple	13 518	14%	14 693	13%
IronSource	9 262	10%	15 553	14%
Unity Technologies	8 704	9%	12 709	11%
Applovin	7 562	8%	7 838	7%
Skyloft Yazilim	6 785	7%	-	-
AdMob	5 448	6%	10 267	9%
Adlogic Technology	4 911	5%	8 291	8%
Facebook	4 683	5%	6 752	6%
Moloco	3 574	4%	2 509	2%
Fyber Monetization	2 102	2%	1 902	2%
Vungle	1 999	2%	2 359	2%
Gadsme	1 794	2%	2 616	2%
pozostali	7 341	6%	10 457	9%
	96 602	100%	112 251	100%

9 Koszt własny sprzedaży

Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Amortyzacja	9 435	7 826
Zużycie materiałów i energii	96	166
Usługi obce	86 192	106 798
Prowizje platform dystrybucyjnych	8 658	8 715
Koszty user acquisition	49 543	61 257
Koszty rev share	6 059	6 885
Podatki i opłaty	219	194
Wynagrodzenia	9 227	9 941
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 949	2 278
Pozostałe koszty rodzajowe	340	782
Razem koszty według rodzaju	107 458	127 985
Nakłady na prace rozwojowe	(13 122)	(19 465)
Koszty ogólnego zarządu	(7 176)	(9 090)
Koszt własny sprzedaży	87 160	99 430

10 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem	(1 146)	10 830
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	218	(2 058)
Różnica na podatku wg innej stawki	83	(328)
Rezygnacja z aktywa na stratę podatkową	(14)	-
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(391)	(162)
w tym: koszty programów motywacyjnych	(78)	63
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	-	4
Przychody niebędące podstawą do opodatkowania	269	334
Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych	146	(278)
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	311	(2 488)
efektywna stopa podatkowa	27,1%	23,0%

11 Wartości niematerialne

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte wartości niematerialne i prawne, w tym gry	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Nakłady na wartości niematerialne nabyte (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)							
Koszt	72 483	36 980	8 953	5 896	3 616	1 932	129 860
Umorzenie narastająco	(50 706)	(20 329)	(1 274)	-	-	-	(72 309)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(7 972)	(2 718)	(840)	(3 371)	(1 447)	-	(16 348)
Wartość netto	13 805	13 933	6 839	2 525	2 169	1 932	41 203
Zwiększenia*	-	-	12	9 572	3 438	136	13 158
Sprzedaż/likwidacja brutto	(15 491)	-	-	(29)	-	-	(15 520)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	14 844	-	-	-	-	-	14 844
Transfer między kategoriami	5 465	2 602	7 214	(8 107)	(5 242)	(1 932)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	54	-	(82)	24	-	-	(4)
Amortyzacja	(5 690)	(2 057)	(1 463)	-	-	-	(9 210)
(Utworzenie)/wykorzystanie odpisów z tyt. utraty wartości	(663)	-	(3 343)	259	-	-	(3 747)
Na dzień 30 czerwca 2025 (niebadane)							
Koszt	62 292	39 428	16 176	7 147	1 787	136	126 966
Umorzenie narastająco	(41 552)	(22 386)	(2 819)	-	-	-	(66 757)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(8 416)	(2 564)	(4 183)	(2 875)	(1 447)	-	(19 485)
Wartość netto	12 324	14 478	9 174	4 272	340	136	40 724

* wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w notcie nr 9 o przychody uzyskane w fazie Soft launch w kwocie 112 tys. PLN

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 9 141 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 3 869 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 112 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte wartości niematerialne i prawne, w tym gry	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Prace rozwojowe niezakończone nabyte (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)							
Koszt	59 152	30 781	835	8 149	3 023	617	102 555
Umorzenie narastająco	(42 558)	(16 326)	(280)	-	-	-	(59 164)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 714)	(396)	-	(1 400)	(269)	-	(5 779)
Wartość netto	12 880	14 059	555	6 749	2 754	617	37 612
Zwiększenia*	-	-	-	10 822	7 579	850	19 251
Transfer między kategoriami	9 019	3 594	2 104	(9 678)	(5 039)	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(60)	125	50	86	-	-	201
Amortyzacja	(4 438)	(2 849)	(203)	-	-	-	(7 490)
Utworzenie odpisów z tyt. utraty wartości	(738)	-	-	(2 473)	(1 300)	-	(4 511)
Utrata kontroli nad grupą ADC - wartość brutto	(1 419)	(1 813)	(32)	(3 126)	-	-	(6 390)
Utrata kontroli nad grupą ADC - umorzenie	961	1 260	13	-	-	-	2 234
Utrata kontroli nad grupą ADC - odpisy z tyt. Utraty wartości	-	-	-	749	-	-	749
Na dzień 30 czerwca 2024 (niebadane)							
Koszt	66 752	32 562	2 907	6 255	5 563	1 467	115 506
Umorzenie narastająco	(46 077)	(17 790)	(420)	-	-	-	(64 287)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(4 470)	(396)	-	(3 126)	(1 569)	-	(9 561)
Wartość netto	16 205	14 376	2 487	3 129	3 994	1 467	41 658

* wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w notcie nr 9 o przychody uzyskane w fazie Soft launch w kwocie 1 064 tys. PLN

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 13 638 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 4 763 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 1 064 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

Nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte

Na koniec okresu sprawozdawczego Grupa dokonała oceny, czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte. W przypadku projektów, dla których zidentyfikowane zostały przesłanki, takie jak niższe od zakładanych wyniki osiągane przez gry, które w ocenie Zarządu mają ograniczone możliwości poprawy w przyszłości, przeprowadzone zostały testy na utratę wartości.

Dla potrzeb testów przyjęte zostały następujące założenia:

- okres przyjęty dla projekcji przepływów został uzależniony od oczekiwanego cyklu życia poszczególnych tytułów gier zgodnie z polityką rachunkowości,
- stopa dyskontowa (średnioważony koszt kapitału) na poziomie 9,3% (8,9% w okresie porównawczym),
- projekcje przepływów pieniężnych zostały oszacowane poprzez ekstrapolację obserwowanych wyników gier.

Na bazie przeprowadzonej analizy i z zastosowaniem oszacowań i osądów profesjonalnych, uwzględniających dotychczas realizowane projekty, dokonywane są odpisy z tytułu utraty wartości aktywów do poziomu kwoty, jaką Grupa spodziewa się osiągnąć w przyszłości z użytkowania lub sprzedaży składnika aktywów.

Na bazie przeprowadzonej analizy dokonano odpisy aktualizujące wartość nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz nabyte wartości niematerialne (prawo do gry) w wysokości 3 747 tys. PLN, który dotyczył gry Train King Tycoon (100% odpisu).

W okresie porównawczym odpisy aktualizujące na nakłady na prace rozwojowe zakończone wyniosły 738 tys. PLN.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej jest stopa dyskontowa oraz przepływy pieniężne z gier. Zarówno przepływy pieniężne niższe o 10%, jak i stopa dyskontowa wyższa o 1 p.p nie skutkowałyby koniecznością dokonania dodatkowych odpisów aktualizujących.

Nakłady na prace rozwojowe w budowie

Na koniec okresu sprawozdawczego Grupa dokonała oceny, czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości składników nakładów na prace rozwojowe w budowie. Na bieżący dzień bilansowy Grupa nie zidentyfikowała projektów, dla których stwierdzone zostały przesłanki utraty wartości. W związku z czym obligatoryjny coroczny test na utratę wartości nakładów na prace rozwojowe w budowie zgodnie z MSR 36 zostanie przeprowadzony na dzień 31 grudnia 2025 roku.

W okresie porównawczym Grupa objęła 100% odpisem aktualizującym kilka projektów w związku z zaprzestaniem ich kontynuacji na łączną kwotę 3 773 tys. PLN. Dla potrzeb testów przyjęte zostały analogiczne założenia jak w przypadku nakładów na prace rozwojowe zakończone, przy czym projekcja przepływów pieniężnych została oszacowana w oparciu o wewnętrzne benchmarki dla najbardziej zbliżonych tytułów oraz oczekiwany koszt zakończenia prac rozwojowych.

12 Wartość firmy

	Okres 6 miesięcy zakończony	
	30 czerwca 2025 (niebadane)	30 czerwca 2024 (niebadane)
Na dzień 1 stycznia		
Koszt	15 249	14 818
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	15 249	14 818
Różnice kursowe	(561)	273
Na dzień 30 czerwca		
Koszt	14 688	15 091
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	14 688	15 091

13 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, na dzień bilansowy oraz na dzień publikacji kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria F – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria G – zwykłe na okaziciela	100 000	50 000
	13 640 000	6 820 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,48%	14,45%
Marcin Olejarz	1 940 350	970 175	14,23%	14,97%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,33%	30,55%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 762 500	1 881 250	27,58%	29,34%
Pozostali akcjonariusze	2 098 311	1 049 155	15,38%	10,68%
	13 640 000	6 820 000	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 37.500 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym.

14 Zysk (strata) na jedną akcję

Podstawowy zysk (strata) na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku (straty) przypadającego na akcjonariuszy jednostki dominującej oraz liczby akcji jednostki dominującej.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(niebadane)	(niebadane)
Liczba akcji* (w szt.)	(748)	8 995
	13 640 000	13 546 906
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	(0,05)	0,66

*Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym

Rozwodniony zysk (strata) na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku (straty) przypadającego na akcjonariuszy jednostki dominującej i hipotetycznej średnioważonej liczby akcji:

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(niebadane)	(niebadane)
Liczba akcji* (w szt.)	(748)	8 995
	13 683 915	13 640 000
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	(0,05)	0,66

*Średnioważona hipotetyczna liczba akcji w okresie sprawozdawczym

15 Dywidendy

Spółka dominująca w bieżącym okresie sprawozdawczym nie zadeklarowała wypłaty oraz nie wypłaciła dywidendy akcjonariuszom.

16 Instrumenty finansowe według typu

W Grupie występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, z wyjątkiem udziałów w SuperScale s.r.o. („SuperScale”) jak również wycenianych metodą praw własności inwestycji w jednostkach stowarzyszonych (Grupa ADC).

Wartość bilansowa instrumentów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu nie odbiegała istotnie od ich wartości godziwej.

	30 czerwca	31 grudnia
	2025	2024
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	(niebadane)	(badane)
Należności handlowe	22 111	24 374
Aktywa finansowe pozostałe	172	162
Środki pieniężne i lokaty	11 968	14 818
	34 251	39 354
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 253	6 298
	6 253	6 298
Aktywa finansowe	40 504	45 652

Utrata wartości aktywów finansowych

Na dzień bilansowy Grupa dokonała weryfikacji należności pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL), zgodnie z wymogami MSSF 9.

Analiza przeprowadzona dla należności od jednostek niepowiązanych wykazała, iż, oszacowany odpis z tego tytułu byłby nieistotny, w związku z czym Zarząd Jednostki Dominującej zdecydował o jego nierozpoznawaniu w niniejszym sprawozdaniu finansowym.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych ustalana jest zgodnie z poniższą hierarchią wartości godziwej:

- Poziom 1 – wartość godziwa oparta o ceny notowane (niekorygowane) oferowane za identyczne aktywa lub zobowiązania na aktywnych rynkach, do których Grupa ma dostęp w dniu wyceny,
- Poziom 2 – wartość godziwa oparta o dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio,
- Poziom 3 - wartość godziwa oparta o nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania.

Grupa posiada obecnie 11,38% udziałów w kapitale zakładowym w SuperScale. Na dzień 31 grudnia 2024 roku, Grupa dokonała wyceny do wartości godziwej tych, w oparciu o średnią ważoną z wycen wykonanych metodą dochodową (zdyskontowanych przepływów pieniężnych) i porównawczą (mnożników giełdowych). Powyższa wycena, jest zdaniem Grupy nadal najbardziej adekwatnym podejściem do ustalenia wartości godziwej udziałów SuperScale na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy. Wycena ustalona przy zastosowaniu kursu EUR/PLN na dzień 30 czerwca 2025

roku wyniosła 6 253 tys. PLN, co oznacza spadek o kwotę 45 tys. PLN w stosunku do wyceny na dzień 31 grudnia 2024 roku. Zmiana wyceny została rozpoznana w skonsolidowanym rachunku zysków i strat jako koszty finansowe.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej wg poziomów:

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 253	6 298
Wartość na koniec okresu	6 253	6 298
w tym:		
Poziom 1	-	-
Poziom 2	6 253	6 298
Poziom 3	-	-

Zobowiązania finansowe

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	25 968	31 361
Zobowiązania finansowe pozostałe	691	812
	26 659	32 173
Zobowiązania finansowe	26 659	32 173

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku Grupa wykazuje:

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Zobowiązania finansowe pozostałe		
Zobowiązanie z tytułu leasingu	154	219
- długoterminowe	41	97
- krótkoterminowe	113	122
Zobowiązania z tytułu pożyczek	537	593
	691	812

Na dzień 30 czerwca 2025 roku na zobowiązania z tytułu pożyczek składa się głównie pożyczka udzielona przez Anibala Jose Da Cunha Saraiva Soares spółce BoomLand FZ-LLC w kryptowalucie o wartości 530 tys. PLN (na dzień 31 grudnia 2024 roku pożyczka wyniosła 593 tys. PLN).

17 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	2 859	5 189
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	(887)
- zmiana stanu pożyczek	10	-
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	2 869	4 302
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(6 490)	(13 419)
- zmiana stanu pozostałych zobowiązań finansowych	56	198
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	9 356
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	-	(4 222)
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu wpłaty na kapitał	-	(19)
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	65	60
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(6 369)	(8 046)
Inne korekty		
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	(10 776)
- zwolnienie z długu z tytułu otrzymanej pożyczki	-	(217)
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	-	(10 993)

18 Transakcje z podmiotami powiązanymi

Nabycie towarów i usług następuje od podmiotów powiązanych na normalnych warunkach handlowych. Należności od podmiotów powiązanych powstają głównie w wyniku transakcji sprzedaży i są płatne w terminie 60 dni od daty sprzedaży. Należności te są niezabezpieczone i nieoprocentowane. Nie występują odpisy aktualizujące należności od podmiotów powiązanych. Zobowiązania wobec podmiotów powiązanych wynikają głównie z transakcji zakupu i podlegają spłacie w terminie 60 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązania handlowe i pozostałe
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	623	-	-	257	5	8
PlayEmber Sp. z o.o.	15	-	-	5	-	9
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	5	193	6
Marcin Olejarz	4	-	-	4	-	-
Anibal Soares	-	-	530	-	-	-
Marek Pertkiewicz	1	-	-	7	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	-	11
	644	-	530	278	198	34

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązania handlowe i pozostałe
	(badane)	(badane)	(badane)	(niebadane)	(niebadane)	(badane)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	417	-	-	-	-	27
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	-	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	5	170	6
Marcin Olejarz	12	-	-	4	-	-
Anibal Soares	-	-	593	-	-	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	7	-	-
Grzegorz Regliński	4	-	-	-	-	11
	435	-	593	16	170	44

Świadczenia wypłacone Członkom Zarządu i Radzie Nadzorczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:	1 000	3 074
Zarząd jednostki dominującej, w tym:	942	2 976
-dywidenda za poprzedni rok	-	2 005
Zarząd pozostałych jednostek	58	98
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej	287	862
Dywidenda za poprzedni rok	-	644
	1 287	3 936

19 Płatności w formie akcji

W Grupie rozliczany jest obecnie poniższy programy motywacyjny w formie akcji, uchwalony w dniu 21 kwietnia 2022 roku przez Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.

Program motywacyjny („Program”) dla pracowników i współpracowników Jednostki dominującej oraz spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit na lata 2022-2024 zakłada emisję nie więcej niż 405 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja Programu będzie uzależniona od osiągnięcia łącznego (skumulowanego) skonsolidowanego zysku netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki w latach obrotowych 2022 - 2024, skorygowanego o koszt Programu, na poziomie wyższym niż 53 mln złotych oraz od spełnienia kryterium lojalnościowego przez poszczególnych uczestników Programu.

Cel wynikowy określony w Programie został zrealizowany w 66%, w związku z tym uczestnikom Programu zostanie przyznanych 32% z łącznej puli warrantów subskrypcyjnych.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 408 tys. PLN i została ujęta w kapitałach z tytułu płatności w formie akcji.

Warranty subskrypcyjne serii F uprawniające do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu:

W dniu 9.10.2024 r. Pan Marcin Olejarsz (Prezes Zarządu) objął 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 9.10.2024 r. Pan Marek Pertkiewicz (Członek zarządu) objął 10.985 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 9.10.2024 r. Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) objął 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, członkowie zarządu nie dokonali wymiany ww. warrantów subskrypcyjnych na akcje.

20 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 20 sierpnia 2025 roku Pan Marcin Olejarsz (Prezes Zarządu), Pan Marek Pertkiewicz (Członek zarządu), Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) objęli w posiadanie warranty subskrypcyjne serii E uprawniające do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H BoomBit S.A. w ramach dedykowanego im programu motywacyjnego dla członków zarządu. Na dzień publikacji niniejszego raportu, członkowie zarządu nie dokonali wymiany ww. warrantów subskrypcyjnych na akcje.
- W związku z realizacją programu motywacyjnego przyjętego uchwałą nr 8 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r., w dniu 3 lipca 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki stwierdziła realizację kryteriów tego programu przez jego uczestników oraz stwierdziła nabycie uprawnienia do objęcia łącznie 118.752 warrantów subskrypcyjnych serii E. Wszystkie warranty subskrypcyjne serii E zostały objęte przez uprawnione podmioty, a na datę niniejszego sprawozdania 105.632 warranty subskrypcyjne zostały zapisane na rachunkach maklerskich ich posiadaczy. Od momentu zapisania warrantów subskrypcyjnych na rachunkach maklerskich, ich posiadacze są uprawnieni do objęcia akcji serii H, a najpóźniejszy możliwy termin wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych to 31 grudnia 2025 r.

**IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU**

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2025 (niebadane)	2024 (niebadane)	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	6	58 686	71 392	26 252	34 078
Koszt własny sprzedaży	7	(54 462)	(62 732)	(25 135)	(29 663)
Wynik brutto ze sprzedaży		4 224	8 660	1 117	4 415
Koszty ogólnego zarządu	7	(6 567)	(6 717)	(3 253)	(3 256)
Przychody operacyjne pozostałe		928	2 029	245	789
Koszty operacyjne pozostałe		(4 380)	(4 271)	(4 186)	(3 437)
Wynik z działalności operacyjnej		(5 795)	(299)	(6 077)	(1 489)
Przychody finansowe		1 257	1 456	657	405
Koszty finansowe		(255)	(1 465)	(26)	(1 066)
Wynik przed opodatkowaniem		(4 793)	(308)	(5 446)	(2 150)
Podatek dochodowy	8	704	8	979	416
Wynik netto		(4 089)	(300)	(4 467)	(1 734)
Pozostałe dochody całkowite		-	-	-	-
Dochody całkowite razem		(4 089)	(300)	(4 467)	(1 734)
Wynik na akcję (w PLN)					
Podstawowy		(0,30)	(0,02)	(0,33)	(0,13)
z działalności kontynuowanej	11	(0,30)	(0,02)	(0,33)	(0,13)
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony		(0,30)	(0,02)	(0,33)	(0,13)
z działalności kontynuowanej	11	(0,30)	(0,02)	(0,33)	(0,13)
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
	Nota	2025	2024
		(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 130	1 306
Wartości niematerialne	9	39 086	39 959
Udziały i akcje	13	17 534	17 585
Aktywa finansowe pozostałe	13	1 775	1 403
		59 525	60 253
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	13	21 343	27 541
Należności z tytułu podatku dochodowego		551	821
Aktywa finansowe pozostałe	13	4 111	7 333
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		6 895	8 596
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		32 900	44 291
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		32 900	44 291
Razem aktywa		92 425	104 544
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	10	6 820	6 820
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 064	32 064
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	16	6 809	6 401
Pozostałe kapitały rezerwowe		7 679	7 679
Zatrzymane zyski		12 119	16 208
Razem kapitał własny		65 491	69 172
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		3 371	4 115
Zobowiązania finansowe pozostałe	13	41	97
		3 412	4 212
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	13	113	122
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	13	23 409	31 038
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		23 522	31 160
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		23 522	31 160
Razem zobowiązania		26 934	35 372
Razem kapitał własny i zobowiązania		92 425	104 544

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji*	Kapitały pozostałe*	Zatrzymane zyski	Razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)		6 820	32 064	6 401	7 679	16 208	69 172
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	(4 089)	(4 089)
Całkowite dochody		-	-	-	-	(4 089)	(4 089)
Płatności w formie akcji	16	-	-	408	-	-	408
Zmiany kapitału własnego		-	-	408	-	(4 089)	(3 681)
Na dzień 30 czerwca 2025 (niebadane)		6 820	32 064	6 809	7 679	12 119	65 491
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)		6 770	32 064	6 947	-	34 228	80 009
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	(300)	(300)
Inne całkowite dochody		-	-	-	-	-	-
Całkowite dochody		-	-	-	-	(300)	(300)
Podwyższenie kapitału		31	-	-	-	-	31
Wypłaty na rzecz właścicieli		-	-	-	-	(4 774)	(4 774)
Podział zysku lat ubiegłych		-	-	-	7 679	(7 679)	-
Płatności w formie akcji	16	-	-	13	-	-	13
Zmiany kapitału własnego		31	-	13	7 679	(12 753)	(5 030)
Na dzień 30 czerwca 2024 (niebadane)		6 801	32 064	6 960	7 679	21 475	74 979

*W sprawozdaniu finansowym za okres 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 roku pozostałe kapitały rezerwowe obejmujące kapitał rezerwowy na poczet wypłaty zaliczek na dywidendę oraz kapitały z tytułu płatności w formie akcji prezentowano łącznie w pozycji „Kapitały pozostałe, w tym z tytułu płatności w formie akcji”. W celach zapewnienia spójności prezentacji pozycje te zostały odpowiednio zreklasyfikowane na dzień 30 czerwca 2024 roku.

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2025	2024
		(niebadane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem		(4 793)	(308)
Korekty:		11 404	13 772
Amortyzacja	7	8 673	5 809
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	9	3 851	3 359
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		501	(256)
Przychody z tytułu odsetek		(451)	(591)
Koszty z tytułu odsetek		21	33
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		207	(16)
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych		-	49
Zmiana stanu należności	14	6 645	13 445
Zmiana stanu zobowiązań	14	(7 629)	(8 824)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	16	408	13
Zyski (straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		45	107
Odpis aktualizujący inwestycje w jednostkach zależnych		-	5
Odpis aktualizujący należności	13	(867)	639
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		6 611	13 464
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		230	(142)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		6 841	13 322
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		239	16
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek		3 621	-
Odsetki otrzymane		38	16
Wpływy z tytułu likwidacji spółek zależnych		54	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		(33)	(127)
Nakłady na wartości niematerialne	9	(12 096)	(15 396)
Udzielone pożyczki		(337)	(1 224)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(8 357)	(16 717)
Działalność finansowa			
Podwyższenie kapitału		-	50
Dywidendy otrzymane		-	411
Spłata zobowiązań leasingowych		(65)	(60)
Odsetki		(21)	(33)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(86)	368
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		(1 602)	(3 027)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		(99)	130
Przepływy pieniężne netto razem		(1 701)	(2 897)
Środki pieniężne na początek okresu		8 596	16 607
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		6 895	13 710
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

1 Informacje ogólne

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2025 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze.

Dane identyfikacyjne Spółki:

Nazwa:	BoomBit
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Miasto Gdańsk ul. Zacna 2
Kraj rejestracji:	Polska
Podstawowy przedmiot działalności:	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Organ prowadzący rejestr, numer KRS i data rejestracji:	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ W Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; KRS nr 0000740933; zarejestrowano dnia 23 lipca 2018 r.
Numer statystyczny REGON i data nadania:	REGON 221062100; nadano dnia 14 sierpnia 2010 roku
Czas trwania Spółki:	Nieoznaczony

Spółka jest jednostką dominującą Grupy Kapitałowej BoomBit S.A., w związku z czym sporządza skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

Walutą funkcjonalną Spółki oraz walutą prezentacji niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego jest złoty polski (PLN), a wszystkie wartości liczbowe podane są w tysiącach złotych, o ile nie wskazano inaczej.

W skład Zarządu Spółki w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym wchodził:

- Marcin Olejarz – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Marek Pertkiewicz – Członek Zarządu.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym oraz na dzień niniejszego sprawozdania finansowego skład Zarządu nie uległ zmianie.

Na dzień bilansowy w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodził:

- Karolina Szablewska-Olejarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Chmielewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym oraz na dzień niniejszego sprawozdania finansowego skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

2 Podstawa sporządzenia

Niniejsze śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa („MSR 34”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze sprawozdaniem finansowym Spółki sporządzonym zgodnie z MSSF za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku, z wyjątkiem inwestycji we wspólne działania regulowanej przez MSSF 11 Wspólne ustalenia umowne, mającym zastosowanie w Spółce w bieżącym okresie sprawozdawczym. Zgodnie z MSSF 11 Spółka ujmuje swoje bezpośrednie prawo do aktywów,

zobowiązań, przychodów i kosztów wspólnych operacji oraz swój udział we wszelkich wspólnie posiadanych lub poniesionych aktywach, zobowiązaniach, przychodach i kosztach w jednostkowym sprawozdaniu finansowym. Szczegóły dotyczące udziału Spółki we wspólnym działaniu, podjętym w okresie zakończonym 30 czerwca 2025 roku, przedstawiono w notce nr 5.

Śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe, zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości tj. nie krócej niż rok od dnia sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności.

Na dzień sporządzenia niniejszego jednostkowego śródrocznego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Spółki.

Niniejsze śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe jest przedstawione w PLN, a wszystkie wartości, o ile nie wykazano inaczej, w tysiącach PLN.

Spółka sporządziła śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2025 roku, które zostało zatwierdzone do publikacji w dniu 25 września 2025 roku.

2.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę opisanych poniżej.

- b) Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych” - brak wymienialności walut, zatwierdzone w UE w dniu 15 sierpnia 2023 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub później).

Powyższe zmiany nie mają istotnego wpływu na śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

2.2 Standardy, zmiany i interpretacje istniejących standardów, które zostały opublikowane, a nie weszły jeszcze w życie

Następujące standardy i interpretacje zostały opublikowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości, jednak nie weszły w życie do dnia kończącego okres sprawozdawczy:

- f) MSSF 18 „Prezentacja i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych” – opublikowano 9 kwietnia 2024 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- g) MSSF 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 9 maja 2024 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- h) Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe – ujawnienia informacji” – zmiany w klasyfikacji i wycenie instrumentów finansowych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie),

- i) Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe – ujawnienia informacji” - umowy dotyczące energii elektrycznej ze źródeł zależnych od przyrody, opublikowano 18 grudnia 2024 roku (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie),
- j) Coroczne poprawki do Standardów Rachunkowości MSSF – wydanie 11 zawierające zmiany do MSSF 1, MSSF 7, MSSF 9, MSSF 10 i MSR 7 - zmiany dotyczące różnic między MSSF 9 a MSSF 15 w zakresie początkowej wyceny należności handlowych oraz sposobu, w jakim leasingobiorca zaprzestaje ujmowania zobowiązania z tytułu leasingu; opublikowano 18 lipca 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego Zarząd nie zakończył jeszcze prac nad oceną wpływu wprowadzenia pozostałych standardów oraz interpretacji na stosowane przez Spółkę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Spółki lub jej wyników finansowych.

Spółka nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie żadnego standardu, interpretacji lub zmiany, która została opublikowana, lecz nie weszła dotychczas w życie w świetle przepisów Unii Europejskiej.

2.3 Zmiany stosowanych przez Spółkę szacunków

Opis stosowanych szacunków przez Spółkę został opisany w sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2024 roku.

3 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Opis stosowanych szacunków przez Spółkę został opisany w jednostkowym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2024 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2024 roku.

4 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

5 Znaczące zdarzenia i transakcje

5.1 Umowa współpracy dotycząca gry MyBots

W czerwcu 2025 roku Spółka zawarła umowę współpracy z właścicielem praw do marki MyBots („Partner”) i rozpoczęła pracę nad nową grą, zainspirowaną mechanikami znanymi z Hunt Royale.

W ramach umowy, strony zobowiązały się do wspólnej realizacji projektu stworzenia gry, która będzie docelowo współwłasnością Partnera oraz Spółki, z równymi udziałami po 50%. Wkład Partnera obejmować będzie przede wszystkim:

- udzielenie licencji na własność intelektualną związaną z marką MyBots, wraz z wszelkimi elementami kreatywnymi, które będą wykorzystane przy produkcji gry, pokrycie kosztów produkcji w łącznej kwocie 520 tys. USD, płatne w kwartalnych transzach, oraz dalsze finansowanie rozwoju i utrzymania gry po jej wydaniu, w kwocie do 30 tys. USD miesięcznie.

Spółka z kolei będzie odpowiedzialna za stworzenie i rozwój gry, jej wydanie oraz marketing.

Mając na uwadze powyższe ustalenia umowne, Spółka uznała, że umowa spełnia kryteria wspólnego działania, zgodnie z MSSF 11. W związku z tym, Spółka będzie ujmować

- jako nakłady na prace rozwojowe - tylko 50% kosztów produkcji, zaś pozostała część będzie ujmowana zgodnie z metodą opartą na nakładach (patrz niżej),

- w przychodach – łączne wpływy wygenerowane przez grę, pomniejszone o 50% zysków z gry, przynależnych Partnerowi.

W odniesieniu do sposobu rozpoznawania kwartalnych wpływów od Partnera w łącznej kwocie 520 tys. USD, Spółka uznała, iż najbardziej adekwatnym podejściem będzie zastosowanie metody opartej na nakładach, zgodnie z MSSF 15. Metoda ta polega na rozpoznawaniu przychodu proporcjonalnie do kosztów poniesionych na wykonanie danego zobowiązania umownego, co odzwierciedla stopień zaawansowania wykonania umowy.

5.2 Sprzedaż udziałów w spółce Play With Games Ltd.

W dniu 30 maja 2025 roku Spółka dokonała transakcji sprzedaży 100% udziałów w jednostce zależnej Play With Games Ltd., w wyniku czego utraciła nad nią kontrolę. Zysk na transakcji sprzedaży wyniósł 157 tys. PLN.

6 Umowy z klientami

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025 (niebadane)		2024 (niebadane)	
rev share	53 392	91%	63 943	90%
reklamy	1 637	3%	4 846	7%
mikropłatności	141	0%	227	0%
pozostałe	3 516	6%	2 376	3%
	58 686	100%	71 392	100%
w tym:				
platformy (dystrybucja)	1 778	3%	5 073	7%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025 (niebadane)		2024 (niebadane)	
Android	1 047	59%	2 147	42%
iOS	624	35%	2 847	56%
pozostałe	107	6%	79	2%
	1 778	100%	5 073	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025 (niebadane)		2024 (niebadane)	
Europa	57 574	98%	67 916	96%
Ameryka Północna	774	1%	2 464	3%
Pozostałe	338	1%	1 012	1%
	58 686	100%	71 392	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2025 (niebadane)		2024 (niebadane)	
BoomBit Games	52 577	90%	62 824	87%
Ironsource	1 598	3%	4 798	7%
BoomHits	1 478	3%	1 269	2%
pozostali	3 033	4%	2 501	4%
	58 686	100%	71 392	100%

7 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Amortyzacja	8 673	5 809
Zużycie materiałów i energii	98	155
Usługi obce, w tym:	54 203	66 468
Provizje platform dystrybucyjnych	37	58
Koszty user acquisition	31 402	39 538
Koszty rev share	3 253	4 366
Podatki i opłaty	136	142
Wynagrodzenia	7 878	8 819
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 704	1 989
Pozostałe koszty rodzajowe	297	613
Razem koszty według rodzaju	72 989	83 995
Nakłady na prace rozwojowe	(11 960)	(14 546)
Koszty ogólnego zarządu	(6 567)	(6 717)
Koszt własny sprzedaży	54 462	62 732

8 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem	(4 793)	(308)
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	911	59
Przychody niepodatkowe	52	17
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(256)	(68)
- w tym koszty programów motywacyjnych	(78)	(2)
Korekta podatku za lata ubiegłe	(3)	-
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	704	8
Efektywna stopa podatkowa	14,7%	2,6%

9 Wartości niematerialne

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Wartości niematerialne nabyte, w tym prawa do gier i licencje wydawnicze	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Wartości niematerialne nabyte w budowie (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)							
Koszt	62 489	31 301	8 804	4 320	3 852	1 932	112 699
Umorzenie narastająco	(45 772)	(18 536)	(822)	-	-	-	(65 131)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 167)	(48)	(664)	(2 200)	(1 529)	-	(7 609)
Wartość netto	13 550	12 717	7 318	2 120	2 323	1 932	39 959
Zwiększenia	-	-	-	8 472	3 488	136	12 096
Sprzedaż/likwidacja brutto	(15 224)	-	-	(3)	-	-	(15 227)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	14 575	-	-	-	-	-	14 575
Transfer między kategoriami	4 243	2 773	7 402	(7 016)	(5 470)	(1 932)	-
Amortyzacja	(4 828)	(2 073)	(1 564)	-	-	-	(8 465)
Utworzenie odpisów z tyt. utraty wartości	(404)	-	(3 447)	-	-	-	(3 851)
Na dzień 30 czerwca 2025 (niebadane)							
Koszt	51 508	34 074	16 206	5 771	1 870	136	109 567
Umorzenie narastająco	(36 025)	(20 609)	(2 386)	-	-	-	(59 021)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 571)	(48)	(4 111)	(2 200)	(1 529)	-	(11 460)
Wartość netto	11 912	13 417	9 709	3 571	341	136	39 086

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 8 346 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 3 614 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

W maju 2025 roku Spółka dokonała transakcji sprzedaży gier typu driving simulator o wartości brutto wynoszącej 15 224 tys. PLN, pomniejszonej o skumulowane umorzenie w kwocie 14 575 tys. PLN.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Wartości niematerialne nabyte, w tym prawa do gier i licencje wydawnicze	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Wartości niematerialne nabyte w budowie (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)							
Koszt	50 827	25 577	58	4 540	2 816	617	84 435
Umorzenie narastająco	(37 538)	(14 897)	(2)	-	-	-	(52 437)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	(269)	-	(3 472)
Wartość netto	10 134	10 632	56	4 540	2 547	617	28 526
Zwiększenia	-	-	-	9 196	5 350	850	15 396
Transfer między kategoriami	6 491	2 888	2 722	(9 379)	(2 722)	-	-
Amortyzacja	(3 660)	(1 747)	(113)	-	-	-	(5 520)
Wykorzystanie/(Utworzenie) odpisów z tyt. utraty wartości	(12)	-	-	(2 201)	(1 146)	-	(3 359)
Na dzień 30 czerwca 2024 (niebadane)							
Koszt	57 318	28 465	2 780	4 357	5 444	1 467	99 831
Umorzenie narastająco	(41 198)	(16 644)	(115)	-	-	-	(57 957)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 167)	(48)	-	(2 201)	(1 415)	-	(6 831)
Wartość netto	12 953	11 773	2 665	2 156	4 029	1 467	35 041

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 10 179 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 4 367 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

Nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte

Na koniec okresu sprawozdawczego Spółka dokonała oceny, czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte. W przypadku projektów, dla których zidentyfikowane zostały przesłanki, takie jak niższe od zakładanych wyniki osiągane przez gry, które w ocenie Zarządu mają ograniczone możliwości poprawy w przyszłości, przeprowadzone zostały testy na utratę wartości.

Dla potrzeb testów przyjęte zostały następujące założenia:

- okres przyjęty dla projekcji przepływów został uzależniony od oczekiwanego cyklu życia poszczególnych tytułów gier zgodnie z polityką rachunkowości,
- stopa dyskontowa (średnioważony koszt kapitału) na poziomie 9,3% (8,9% w okresie porównawczym),
- projekcje przepływów pieniężnych zostały oszacowane poprzez ekstrapolację obserwowanych wyników gier.

Na bazie przeprowadzonej analizy i z zastosowaniem oszacowań i osądów profesjonalnych, uwzględniających dotychczas realizowane projekty, dokonywane są odpisy z tytułu utraty wartości aktywów do poziomu kwoty, jaką Spółka spodziewa się osiągnąć w przyszłości z użytkowania lub sprzedaży składnika aktywów.

Na bazie przeprowadzonej analizy dokonano odpisu aktualizującego wartość nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz nabyte wartości niematerialne (prawo do gry) w wysokości 3 851 tys. PLN.

W okresie porównawczym odpisy aktualizujące na nakłady na prace rozwojowe zakończone wyniosły 12 tys. PLN.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej jest stopa dyskontowa oraz przepływy pieniężne z gier. Zarówno przepływy pieniężne niższe o 10%, jak i stopa dyskontowa wyższa o 1 p.p nie skutkowałyby koniecznością dokonania dodatkowych odpisów aktualizujących.

Nakłady na prace rozwojowe w budowie

Na koniec okresu sprawozdawczego Spółka dokonała oceny, czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości składników nakładów na prace rozwojowe w budowie. Na bieżący dzień bilansowy Spółka nie zidentyfikowała projektów, dla których stwierdzone zostały przesłanki utraty wartości. W związku z czym obligatoryjny coroczny test na utratę wartości nakładów na prace rozwojowe w budowie zgodnie z MSR 36 zostanie przeprowadzony na dzień 31 grudnia 2025 roku.

W okresie porównawczym Spółka objęła 100% odpisem aktualizującym kilka projektów w związku z zaprzestaniem ich kontynuacji na łączną kwotę 3 347 tys. PLN. Dla potrzeb testów przyjęte zostały analogiczne założenia jak w przypadku nakładów na prace rozwojowe zakończone, przy czym projekcja przepływów pieniężnych została oszacowana w oparciu o wewnętrzne benchmarki dla najbardziej zbliżonych tytułów oraz oczekiwany koszt zakończenia prac rozwojowych.

10 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego, na dzień bilansowy oraz na dzień publikacji kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna		
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000		
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000		
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000		
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000		
Seria F – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000		
Seria G – zwykłe na okaziciela	100 000	50 000		
	13 640 000	6 820 000		

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,48%	14,45%
Marcin Olejarz	1 940 350	970 175	14,23%	14,97%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,33%	30,55%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 762 500	1 881 250	27,58%	29,34%
	2 098 311	1 049 155	15,38%	10,68%
	13 640 000	6 820 000	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 37.500 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym.

11 Zysk (strata) na jedną akcję

Podstawowy zysk (strata) na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku (straty) przypadającego na akcjonariuszy Spółki.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik netto (w tys. PLN)	(4 089)	(300)
Liczba akcji* (w szt.)	13 640 000	13 546 906
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	(0,30)	(0,02)

* średnioważona liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

Rozwodniony zysk (strata) na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku (straty) przypadającego na akcjonariuszy Spółki i hipotetycznej średnioważonej liczby akcji.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik netto (w tys. PLN)	(4 089)	(300)
Liczba akcji* (w szt.)	13 683 915	13 640 000
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	(0,30)	(0,02)

* średnioważona hipotetyczna liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

12 Dywidendy

Spółka w bieżącym okresie sprawozdawczym nie zadeklarowała wypłaty oraz nie wypłaciła dywidendy akcjonariuszom.

13 Instrumenty finansowe

Na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Spółce występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, za wyjątkiem udziałów w SuperScale s.r.o. („SuperScale”).

Wartość bilansowa instrumentów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu nie odbiegała istotnie od ich wartości godziwej.

	30 czerwca 2025 (niebadane)	31 grudnia 2024 (badane)
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	15 298	21 580
Aktywa finansowe pozostałe	5 886	8 736
Środki pieniężne i lokaty	6 895	8 596
	28 079	38 912
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 253	6 298
	6 253	6 298
Aktywa finansowe	34 332	45 210

Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

Jako aktywa finansowe pozostałe Spółka wykazuje (podane dane nie uwzględniają naliczonych odsetek):

- Pożyczkę udzieloną spółce BoomHits Sp. z o.o. w kwocie 2 500 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31 grudnia 2025 roku.
- Pożyczki udzielone spółce BoomPick Games Sp. z o.o. w łącznej kwocie 2 435 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego na to aktywo wraz z odsetkami, w wysokości 100%, tj. 2 915 tys. PLN.
- Pożyczkę udzieloną spółce BoomLand FZ-LLC w kwocie 728 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę SOFR 3M, powiększoną o marżę. Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego na to aktywo, wraz z odsetkami w wysokości 100%, tj. 3 028 tys. PLN.
- Pożyczkę udzieloną spółce Mobile Esports Sp. z o.o. w kwocie 1 825 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 1M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki został ustalony na 31 grudnia 2026 roku. Na dzień bilansowy to aktywo wraz z odsetkami są objęte odpisem aktualizującym w wysokości 199 tys. PLN.
- Pożyczkę udzieloną SuperScale s.r.o. w kwocie 38 tys. EUR. Pożyczka jest oprocentowana stałą stopą procentową, w wysokości 15% w skali roku. Termin spłaty pożyczki został ustalony na 30 listopada 2025.

	30 czerwca 2025 (niebadane)	31 grudnia 2024 (badane)
Aktywa finansowe pozostałe		
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym	11 857	16 061
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym	(6 143)	(7 487)
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym netto, w tym:	5 714	8 574
- aktywa trwałe	1 775	1 403
- aktywa obrotowe	3 939	7 333
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym	172	162
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom pozostałym	-	-
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym netto, w tym:	172	162
- aktywa trwałe	-	-
- aktywa obrotowe	172	162
Aktywa finansowe pozostałe - netto	5 886	8 736

Utrata wartości udzielonych pożyczek

Na dzień bilansowy Spółka dokonała weryfikacji udzielonych pożyczek pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL), zgodnie z wymogami MSSF 9.

Zastosowany model oczekiwanych strat kredytowych wykazał utratę wartości udzielonych pożyczek.

Spółka rozpoznała w księgach na 30 czerwca 2025 roku odpis w wysokości 6 143 tys. PLN, odnoszący się w całości do ekspozycji w jednostkach powiązanych, tj. BoomLand FZ-LLC, BoomPick Sp. z o.o. oraz Mobile Esports Sp. z o.o., z czego odpis utworzony w pierwszym półroczu 2025 roku wyniósł 170 tys. PLN oraz rozwiązała odpis na kwotę 600 tys. PLN w pierwszym półroczu 2025 roku, z tytułu ekspozycji w BoomLand FZ-LLC, BoomPick Sp. z o.o. oraz BoomHits Sp. z o.o. Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazała odpis z tytułu utraty wartości udzielonych pożyczek w wysokości 7 487 tys. PLN.

	30 czerwca 2025 (niebadane)	31 grudnia 2024 (badane)
Wartość na początek okresu	7 487	6 884
Utworzenie odpisu	170	4 535
Odwrocenie odpisu	(600)	(1 108)
Wykorzystanie odpisu	(914)	(2 824)
Wartość na koniec okresu	6 143	7 487
w tym:		
Stopień 1	-	199
Stopień 2	199	-
Stopień 3	5 944	7 288

Stan pożyczek wg. stopni utraty wartości:

	30 czerwca 2025 (niebadane)	31 grudnia 2024 (badane)
Aktywa finansowe pozostałe - netto	5 886	8 736
Odpis aktualizujący wartość aktywów finansowych pozostałych	(6 143)	(7 487)
Aktywa finansowe pozostałe - brutto	12 029	16 223
w tym:		
Stopień 1	3 939	1 762
Stopień 2	2 146	162
Stopień 3	5 944	14 299

Utrata wartości należności handlowych:

Na dzień bilansowy Spółka dokonała weryfikacji posiadanych należności pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL) zgodnie z wymogami MSSF 9. Przeprowadzona analiza wykazała, iż oszacowany odpis z tego tytułu byłby nieistotny, w związku z czym Zarząd Spółki zdecydował o jego nierozpoznawaniu w niniejszym sprawozdaniu finansowym.

Indywidualna analiza została przeprowadzona również dla należności od jednostek powiązanych przy zastosowaniu metody scenariuszy, w wyniku czego rozpoznano rozwiązanie części odpisów na utratę wartości należności o kwotę 447 tys. PLN, odnoszącą się do ekspozycji w BoomLand FZ-LLC. Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazywała odpis z tytułu utraty wartości należności w jednostkach powiązanych w wysokości 4 541 tys. PLN.

Kwoty utworzonych odpisów na należności od jednostek powiązanych oraz pozostałych, które ujęto w kosztach oraz przychodach operacyjnych pozostałych przedstawia tabela poniżej:

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Wartość na początek okresu	4 541	1 548
Utworzenie odpisu	-	4 541
Odwrocenie odpisu	(447)	(1 179)
Wykorzystanie odpisu	-	(369)
Wartość na koniec okresu	4 094	4 541
w tym:		
Stopień 1	-	26
Stopień 2	26	-
Stopień 3	4 068	4 515

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Należności handlowe – netto	15 298	21 580
Odpis aktualizujący wartość należności handlowych	(4 094)	(4 541)
Należności handlowe - brutto	19 392	26 121
w tym:		
Stopień 1	14 830	11 868
Stopień 2	487	1
Stopień 3	4 075	14 252

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych ustalana jest zgodnie z poniższą hierarchią wartości godziwej:

- Poziom 1 – wartość godziwa oparta o ceny notowane (niekorygowane) oferowane za identyczne aktywa lub zobowiązania na aktywnych rynkach, do których Spółka ma dostęp w dniu wyceny,
- Poziom 2 – wartość godziwa oparta o dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio,
- Poziom 3 - wartość godziwa oparta o nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania.

Spółka posiada obecnie 11,38% udziałów w kapitale zakładowym w SuperScale. Na dzień 31 grudnia 2024 roku, Spółka dokonała wyceny do wartości godziwej tych, w oparciu o średnią ważoną z wycen wykonanych metodą dochodową (zdyskontowanych przepływów pieniężnych) i porównawczą (mnożników giełdowych). Powyższa wycena, jest zdaniem Spółki nadal najbardziej adekwatnym podejściem do ustalenia wartości godziwej udziałów SuperScale na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy. Wycena ustalona przy zastosowaniu kursu EUR/PLN na dzień 30 czerwca 2025 roku wyniosła 6 253 tys. PLN, co oznacza spadek o kwotę 45 tys. PLN w stosunku do wyceny na dzień 31 grudnia 2024 roku. Zmiana wyceny została rozpoznana w rachunku zysków i strat jako koszty finansowe.

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 253	6 298
Wartość na koniec okresu	6 253	6 298
w tym:		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	6 253	6 298
Stopień 3	-	-

Zobowiązania finansowe:

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz na dzień 30 czerwca 2025 roku Spółka wykazuje:

	30 czerwca 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	20 396	26 972
Inne zobowiązania finansowe	154	219
	20 550	27 191
Zobowiązania finansowe	20 550	27 191

14 Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	9 048	12 568
- zmiana stanu należności z tytułu udzielonych pożyczek	(2 850)	1 485
- zmiana stanu odpisów na należności handlowe	447	(197)
- zmiana stanu należności z tytułu dywidendy	-	(411)
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	6 645	13 445
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(7 694)	(4 091)
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu dywidendy	-	(4 774)
- wpłaty na poczet zwiększenia kapitału	-	(19)
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu leasingu	65	60
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(7 629)	(8 824)

15 Transakcje z podmiotami powiązanymi

Nabycie towarów i usług następuje od podmiotów powiązanych na normalnych warunkach handlowych. Należności od podmiotów powiązanych powstają głównie w wyniku transakcji sprzedaży i są płatne w terminie 60 dni od daty sprzedaży. Należności te są niezabezpieczone i nieoprocentowane. Spółka utworzyła odpisy aktualizujące należności oraz pożyczki od podmiotów powiązanych – więcej informacji w notce nr 13. Zobowiązania wobec podmiotów powiązanych wynikają głównie z transakcji zakupu i podlegają spłacie w terminie 60 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane. Należności i zobowiązania handlowe wynikają nie tylko z przychodów i zakupów, ale również z tytułu refakturowania kosztów pomiędzy spółkami w grupie. Refaktury nie są ujęte w przychodach i zakupach w tabeli poniżej.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	6	-	5	(193)
Marcin Olejarz	4	-	-	-	4	-
Marek Pertkiewicz	1	-	-	-	7	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	8 359	-	173	-	52 577	(536)
BoomBit Inc.	4	-	1	-	9	-
TapNice Sp. z o.o.	132	-	5	-	50	(34)
BoomHits Sp. z o.o.	4 145	3 940	38	-	1 671	(769)
Play With Games Ltd. *	-	-	-	-	534	-
PixelMob Sp. z o.o. w likwidacji**	-	-	-	-	53	(5)
Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji***	-	-	-	-	4	-
Mindsense Games Sp. z o.o.	23	-	-	-	34	(843)
BoomPick Sp. z o.o.	8	-	-	-	110	-
BoomLand Global Sp. z o.o.	1	-	-	-	3	-
Mobile Esports Sp. z o.o.	460	1 775	5	-	95	(27)
BoomLand FZ-LCC	-	-	-	-	192	(42)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	559	-	3	-	216	(5)
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	-	2	-
	13 698	5 715	231	-	55 566	(2 454)

* W dniu 30 maja 2025 roku 100% udziałów w spółce Play With Games Ltd. zostało sprzedane.

**W dniu 28 stycznia 2025 roku spółka Pixelmob Sp. z o.o. w likwidacji została zlikwidowana.

***W dniu 21 stycznia 2025 spółka Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji została zlikwidowana.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)	(niebadane)	(niebadane)
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	6	-	5	(170)
Marcin Olejarz	12	-	-	-	4	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	-	7	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	10 345	-	157	-	62 834	(488)
Boombit Inc.	4	-	51	-	7	-
Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji**	1	7	-	-	52	(1)
TapNice Sp. z o.o.	280	-	61	-	197	(244)
BoomHits Sp. z o.o.	9 736	6 975	1 269	-	1 503	(1 654)
PixelMob Sp. z o.o. w likwidacji**	26	-	-	-	89	-
Play With Games Ltd.	30	-	-	-	85	-
Mindsense Games Sp. z o.o.	28	158	-	-	116	(809)
SkyLoft Sp. z o.o. w likwidacji*	-	-	-	-	106	(38)
BoomPick Sp. z o.o.	1	31	-	-	95	(6)
BoomLand Global Sp. z o.o.	1	-	-	-	3	-
Mobile Esports Sp. z o.o.	186	1 403	3	-	40	-
BoomLand FZ-LCC	-	-	45	-	185	(129)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	382	-	16	-	57	(126)
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	-	1	-
PlayEmber FZ-LLC	-	-	-	-	8	-
	21 034	8 574	1 608	-	65 394	(3 665)

* W dniu 10 kwietnia 2024 roku spółka Skyloft Sp. z o.o. została postawiona w stan likwidacji.

** W dniu 4 lipca 2024 roku spółka Maisly Games Sp. z o.o. została postawiona w stan likwidacji.

*** W dniu 4 lipca 2024 roku spółka Pixelmob Sp. z o.o. została postawiona w stan likwidacji.

Świadczenia wypłacone Członkom Zarządu i Radzie Nadzorczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:		
Rezerwa na wynagrodzenie Zarządu z tytułu premii	942	2 976
Dywidenda	-	-
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej, w tym:		
Dywidenda	287	862
	-	644
	1 229	3 838

16 Płatności w formie akcji

W Spółce rozliczany jest obecnie poniższy programy motywacyjny w formie akcji, uchwalony w dniu 21 kwietnia 2022 roku przez Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.

Program motywacyjny („Program”) dla pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit na lata 2022-2024, zakłada emisję nie więcej niż 405 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja Programu będzie uzależniona od osiągnięcia łącznego (skumulowanego) skonsolidowanego zysku netto przypadającego na

akcjonariuszy Spółki w latach obrotowych 2022 - 2024, skorygowanego o koszt Programu, na poziomie wyższym niż 53 mln złotych oraz od spełnienia kryterium lojalnościowego przez poszczególnych uczestników Programu.

Cel wynikowy określony w Programie został zrealizowany w 66%, w związku z tym uczestnikom Programu zostanie przyznanych 32% z łącznej puli warrantów subskrypcyjnych. W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 408 tys. PLN i została ujęta w kapitałach z tytułu płatności w formie akcji (w okresie porównawczym Spółka nie rozpoznała rezerwy z tego tytułu).

Warranty subskrypcyjne serii F uprawniające do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu:

W dniu 9.10.2024 r. Pan Marcin Olejarsz (Prezes Zarządu) objął 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 9.10.2024 r. Pan Marek Pertkiewicz (Członek zarządu) objął 10.985 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 9.10.2024 r. Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) objął 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, członkowie zarządu nie dokonali wymiany ww. warrantów subskrypcyjnych na akcje.

17 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 20 sierpnia 2025 roku Pan Marcin Olejarsz (Prezes Zarządu), Pan Marek Pertkiewicz (Członek zarządu), Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) objęli w posiadanie warranty subskrypcyjne serii E uprawniające do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H BoomBit S.A. w ramach dedykowanego im programu motywacyjnego dla członków zarządu. Na dzień publikacji niniejszego raportu, członkowie zarządu nie dokonali wymiany ww. warrantów subskrypcyjnych na akcje.
- W związku z realizacją programu motywacyjnego przyjętego uchwałą nr 8 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r., w dniu 3 lipca 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki stwierdziła realizację kryteriów tego programu przez jego uczestników oraz stwierdziła nabycie uprawnienia do objęcia łącznie 118.752 warrantów subskrypcyjnych serii E. Wszystkie warranty subskrypcyjne serii E zostały objęte przez uprawnione podmioty, a na datę niniejszego sprawozdania 105.632 warranty subskrypcyjne zostały zapisane na rachunkach maklerskich ich posiadaczy. Od momentu zapisania warrantów subskrypcyjnych na rachunkach maklerskich, ich posiadacze są uprawnieni do objęcia akcji serii H, a najpóźniejszy możliwy termin wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych to 31 grudnia 2025 r.

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2025 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

Skonsolidowane kwartalne dane wynikowe

	Q1 2024	Q2 2024	H1 2024	Q1 2025	Q2 2025	H1 2025	zmiana H1 2025 vs H1 2024	% zmiana H1 2025 vs H1 2024
Przychody, w tym:	60,526	51,725	112,251	50,432	46,170	96,602	(15,649)	-14%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	15,805	15,951	31,756	16,926	16,186	33,112	1 356	4%
Reklamy	41,034	33,996	75,030	29,339	24,600	53,939	(21,091)	-28%
Blockchain	2,863	964	3,827	171	77	248	(3,579)	-94%
Główne koszty zmienne:	41,138	34,745	75,883	33,688	30,396	64,084	(11,799)	-16%
Prowizje platform	3,961	4,601	8,562	4,143	4,509	8,652	90	1%
User Acquisition*	33,436	27,002	60,438	26,557	22,811	49,368	(11,070)	-18%
Rev share	3,741	3,142	6,883	2,987	3,076	6,063	(820)	-12%
Przychody minus główne koszty zmienne	19,388	16,980	36,368	16,744	15,774	32,518	(3,850)	-11%
EBITDA	6,523	12,066	18,589	5,093	3,674	8,767	(9,822)	-53%
Przychody/koszty finansowe	(127)	194	67	(103)	51	(52)	(119)	-178%
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	-	-	-	(182)	(244)	(426)	(426)	-
WYNIK NETTO	2,018	6,324	8,342	(78)	(757)	(835)	(9 177)	-110%
Zdarzenia jednorazowe	273	(5,818)	(5,545)	131	1,276	1407	(6,952)	-125%
- odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na wartości niematerialne	273	4,238	4,511	-	3,747	3,747	(764)	-17%
- utrata kontroli nad grupą ADC	-	(10,056)	(10,056)	-	-	-	10,056	-100%
- rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe	-	-	-	-	(2,527)	(2,527)	(2 527)	-
- pozostałe	-	-	-	131	56	187	187	-
Podatek bieżący/odroczony od zdarzeń jednorazowych	199	917	1,116	50	(560)	(510)	(1,606)	-144%
EBITDA skorygowana	6,796	6,248	13,044	5,093	5,035	10,128	(2,916)	-22%
WYNIK NETTO skorygowany	2,490	1,423	3,913	103	(21)	82	(3,831)	-98%
udziały mniejszości	458	(1,111)	(653)	(88)	1	(87)	556	-87%

* Kwoty nie uwzględniają wydatków na User Acquisition z fazy soft launch, które zgodnie z polityką rachunkowości są odnoszone na nakłady na prace rozwojowe.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (96,6 mln PLN) były o 14% niższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (112,3 mln PLN). Przychody z reklam wyniosły 53,9 mln PLN i były niższe o 28% od przychodów osiągniętych w pierwszym półroczu 2024 roku. Wśród gier Hyper-Casual z najwyższymi przychodami w pierwszym półroczu 2025 roku znalazły się tytuły takie jak: Downhill Race League, Crazy Plane Landing, Truck Transport Simulator, Walk King – Race on Stairs. Przychody z mikropłatności wyniosły w bieżącym okresie 33,1 mln PLN i były wyższe o 4% od przychodów osiągniętych w analogicznym okresie roku ubiegłego. Wzrost ten spowodowany był przede wszystkim wyższymi przychodami z gry Darts Club, a także nowymi grami Mid-Core (Dawn of Ages, Loot Heroes). Z kolei przychody w segmencie projektów blockchain wyniosły w bieżącym okresie 0,2 mln PLN, czyli o 3,6mln PLN mniej niż w pierwszym półroczu 2024 roku. Czynnikiem negatywnie wpływającym na przychody Grupy, w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego, był silnie umacniający się PLN.

Koszty własne sprzedaży wyniosły 87,2 mln PLN i były niższe o 12,3 mln PLN, tj. o 12% w porównaniu z pierwszym półroczem 2024 roku (99,4 mln PLN). Na spadek ten złożyły się zarówno niższe koszty User Acquisition oraz revshare. Koszty prowizji platform wyniosły w bieżącym okresie sprawozdawczym 8,7 mln PLN i były wyższe o 0,1 mln PLN, tj. o 1% w stosunku do okresu porównawczego. Koszty prowizji platform są dodatnio skorelowane z przychodami z mikropłatności. Przy jednoczesnym spadku przychodów z tytułu reklam na poziomie z pierwszego półrocza 2024 roku, nastąpił spadek wydatków poniesionych na User Acquisition. Wyniosły one 49,4 mln PLN i były niższe o 11,1 mln PLN, tj. o 18% od kosztów poniesionych w analogicznym okresie roku ubiegłego. Koszty revshare wyniosły w bieżącym okresie sprawozdawczym 6,1 mln PLN i były niższe o 0,8 mln PLN, tj. o 12% w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku. Spadek kosztów revshare jest pochodną słabszych wyników gier w analizowanym okresie na tle okresu porównawczego. Udział głównych kosztów zmiennych w relacji do przychodów uległ spadkowi o 2 p.p., tj. z poziomu 68% w pierwszym półroczu 2024 roku do poziomu 66% w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem.

Przychody pomniejszone o główne koszty zmienne ukształtowały się na poziomie 32,5 mln PLN, co oznacza spadek o 3,8 mln PLN, tj. o 11% w stosunku do pierwszego półrocza 2024 roku.

W trakcie roku 2024 oraz pierwszego półrocza 2025 roku zrealizowano oszczędności w obszarze kosztów osobowych. W pierwszym półroczu 2025 roku koszty osobowe ujmowane jako nakłady na prace rozwojowe wyniosły 10,1 mln PLN i były niższe o 2,9 mln PLN, tj. o 22,3% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. Koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży wyniosły w bieżącym okresie 8,4 mln PLN, co stanowi spadek o 2,3 mln PLN, tj. 21,5% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

W segmencie blockchain, łączna kwota rozpoznanych kosztów wyniosła w okresie 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2025 roku 1,8 mln PLN (9,0 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego). Istotny spadek kosztów wynika głównie z dekonsolidacji grupy ADC, która miała miejsce w roku 2024.

Grupa kontynuowała współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi, których niekapitalizowane koszty produkcji ukształtowały się na poziomie niższym o 0,5 mln PLN od poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego i wyniosły w bieżącym okresie 0,8 mln PLN. Grupa prowadzi współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi w zakresie produkcji gier Mid-Core, w związku z czym istotna większość kosztów ujmowana jest jako nakłady na prace rozwojowe. W analizowanym okresie kapitalizowane koszty produkcji z tytułu współprac z zewnętrznymi studiami deweloperskimi wyniosły 2,9 mln PLN (5,4 mln PLN w okresie porównawczym).

Koszty ogólnego zarządu spadły w porównaniu do poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego o około 22,0% i wyniosły 7,1 mln PLN (9,1 mln PLN w okresie porównawczym). Wynika to głównie ze zrealizowanych oszczędności w obszarze kosztów osobowych.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację) skorygowana o zdarzenia jednorazowe wyniosła w bieżącym okresie 10,1 mln PLN (13,0 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś wynik netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 0,1 mln PLN (3,9 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Suma aktywów Grupy na dzień 30 czerwca 2025 roku wyniosła 116,6 mln PLN, tj. o 5,4 mln PLN mniej niż na koniec 2024 roku. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia salda należności handlowych o 2,3 mln PLN oraz środków pieniężnych i ich ekwiwalentów o 2,2 mln PLN względem salda na koniec 2024 roku. Jednocześnie nastąpił spadek wartości niematerialnych do poziomu 40,7 mln PLN (o 0,5 mln względem salda na koniec 2024 roku).

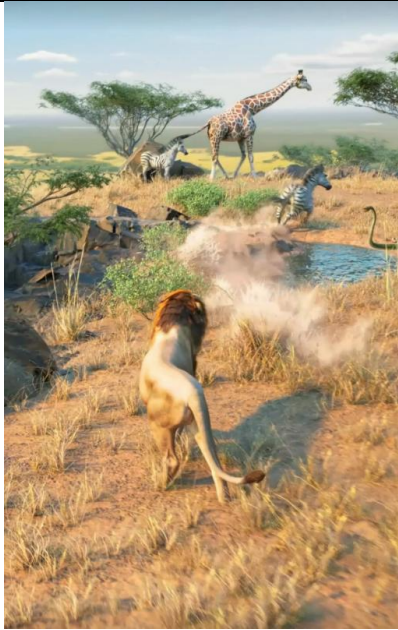
Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 43,1 mln PLN i zmniejszył się o 4,9 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2024 roku. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia zobowiązań handlowych i pozostałych o 6,4 mln PLN, osiągając saldo 32,3 mln na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego. Jednocześnie zanotowano wzrost zobowiązań z tytułu odroczonego podatku dochodowego w wysokości 1,3 mln PLN. Kapitał własny Grupy wyniósł na koniec pierwszego półrocza 2025 roku 73,4 mln PLN i był niższy o 0,5 mln PLN od stanu na koniec 2024 roku.

1.2 Gry mobilne

W 2025 roku do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Spółka i jednostki powiązane wydały łącznie 18 gier własnej produkcji na platformach iOS oraz Android, w tym 17 gier typu Hyper-Casual i 4 gry typu Mid-Core.

Najważniejsze tytuły wydane w 2025 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania zaprezentowano w tabeli poniżej.

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Rest Stop Tycoon (wydana 6 stycznia 2025 roku) 	Gatunek Mid-Core Przygotuj się na budowę własnego imperium przyautostradowego w Rest Stop Tycoon - wciągającej grze typu idle! Zaczynij od pustego skrawka ziemi i przekształć go w tętniący życiem przystanek z paliwem, restauracją i usługami dla każdego podróżnika. Rozwijaj obiekt, odblokowuj nowe budynki i zarabiaj nawet wtedy, gdy nie grasz. Zostań królem autostrady i zbuduj największe imperium przydrożne w historii! Główne źródło przychodów: mikropłatności i reklamy	

Transit King Trains (wydana 15 stycznia 2025 roku) 	Gatunek Mid-Core Przeżyj niesamowitą przygodę kolejową w Train King Tycoon: Rail Empire! Zbuduj swoje własne imperium kolejowe, zbierając autentyczne lokomotywy, wytwarzając zasoby i zarządzając trasami kolejowymi w różnych krajach i epokach. Ulepszaj stacje i rozbudowuj swoją sieć, podejmując ekscytujące wyzwania, które sprawdzą twoje umiejętności zarządzania. Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy	
Lion Survival - Wild Beast Simulator (wydana 11 lutego 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Wejdź w pazury potężnego lwa i zdominuj miejską dżunglę! Wędruj po mieście i stawaj się silniejszym. Wykorzystaj swoje łapy, aby ulepszyć statystyki lwa i odblokować potężne umiejętności, stając się niepowstrzymanym drapieżnikiem. W miarę jak wyzwania stają się trudniejsze, będziesz odkrywać nowe lokacje i odblokowywać unikalne osiągnięcia, które zapewnią dodatkowe nagrody. Poluj, przetrwaj i podbijaj miasto - czy jesteś gotów uwolnić swoją wewnętrzną bestię? Główne źródło przychodów: reklamy	
Bus Upgrade Simulator (wydana 3 kwietnia 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual W tej wciągającej symulacji transportowej gracz zaczyna od skromnego tuk-tuka, by stopniowo rozwijać flotę pełnowymiarowych autobusów. Ważne jest tu przewożenie pasażerów, optymalizacja tras i ulepszanie pojazdów, aby rozbudować swoje transportowe imperium. Główne źródło przychodów: reklamy	

Overtake Race Masters (wydana 10 kwietnia 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Dynamiczna rywalizacja pełnej zawrotnych prędkości, widowiskowych driftów i zaciętej walki o prowadzenie. Podczas wyścigów z doświadczonymi przeciwnikami konieczne jest opanowanie wymagających tras i ulepszanie samochodu dla utrzymania przewagi. Główne źródło przychodów: reklamy	
Tattoo Store Simulator (wydana 12 maja 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Świat tatuażu i zarządzania studiem czeka na graczy w Tattoo Studio Simulator 3D! Rozpoczynając karierę jako początkujący tatuator w małym salonie przekształcimy go w najpopularniejsze studio tatuażu w mieście. Twórz unikalne wzory, rozwijaj swój biznes, zatrudniaj zespół i prowadź sklep z akcesoriami - wszystko, by przyciągnąć klientów i zdobyć renomę. Główne źródło przychodów: reklamy	
Electronics Store Simulator 3D (wydana 16 maja 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Wejść do pełnego emocji świata handlu, gdzie zbudujesz, poprowadzisz i rozwiniesz własne imperium elektroniczne! Uzupełniaj półki najnowszymi gadżetami, zawieraj opłacalne transakcje, rozbudowuj salon i dbaj o zadowolenie klientów w tej wciągającej strategii ekonomicznej. Główne źródło przychodów: reklamy	

Animal Run Wild Race (wydana 30 czerwca 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Gotowy na dziką walkę o przetrwanie? W Animal Run: Wild Race wcielasz się w lwa, wilka, niedźwiedzia i inne bestie, by ścigać się po nieprzewidywalnych, pełnych pułapek trasach. Tu liczy się instynkt – jeden błąd i wypadasz z gry. Główne źródło przychodów: reklamy	
Tractor Delivery Farm (wydana 11 lipca 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Wskakuj do traktora i rozkręć wiejskie imperium dostawcze! W Tractor Delivery Farm sadzisz plony, hodujesz zwierzęta i dowozisz towary do pobliskich miasteczek. Za zarobione pieniądze odblokowujesz nowe maszyny, rozwijasz produkcję i zatrudniasz pracowników, by wszystko działało jak w zegarku. Główne źródło przychodów: reklamy	
Supermarket Manager Simulator (wydana 27 czerwca 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Wejdź do świata supermarketów i zostań menedżerem z prawdziwego zdarzenia! Zarządzaj zaopatrzeniem, uzupełniaj półki, ustalaj ceny i dbaj o zadowolenie klientów. Zatrudniaj pracowników, wprowadzaj promocje i przyciągaj coraz więcej kupujących. Główne źródło przychodów: reklamy	
The Kingdom: Medieval Tales (wydana 18 września 2025 roku) 	Gatunek Mid-Core Prowadź, buduj i kochaj w kwitnącym średniowiecznym królestwie! Wkrocz do pięknie zaprojektowanej średniowiecznej krainy fantasy, gdzie każda Twoja decyzja kształtuje życie Twojego ludu. W tej przytulnej, a zarazem głębokiej grze RPG z symulacją życia zbudujesz kwitnące miasto, poprowadzisz wyjątkowych osadników i napiszesz własną historię radości, zmagania i odkryć. Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy	

Truck Sales Simulator (wydana 24 września 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Truck Sales Simulator to przepustka do świata potężnych maszyn, gdzie każda ciężarówka może stać się fundamentem Twojego transportowego imperium. Kupuj używane pojazdy na aukcjach i od prywatnych sprzedawców, odnawiaj je, personalizuj i sprzedawaj z zyskiem. Zanim to zrobisz, wypróbuj je na trasach pełnych wyzwań! Główne źródło przychodów: reklamy	
---	---	--

W pierwszym półroczu 2025 roku łączne przychody z gier mobilnych wyniosły 96 478 tys. PLN, z czego 40,1% przypadało na gry typu Hyper-Casual, a 59,9% na gry Mid-Core i Casual. Jednocześnie koszty UA wyniosły 49 543 tys. PLN, z czego na gry Hyper-Casual przypadło 52,4% tego kosztu, a 47,6% na gry Mid-Core i Casual.

W pierwszym półroczu 2025 roku, przychody generowane przez gry Mid-Core wyniosły ok. 57,8 mln PLN, tj. 5% mniej niż w analogicznym okresie 2024 roku, co miało wpływ na dynamikę wyników Grupy. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 35,7 mln PLN. Przychody z gier Hyper-Casual, wyniosły ok. 38,7 mln PLN, tj. 20% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Niższe przychody z tego segmentu gier były pochodną obserwowanego przez nas spadku dochodowości na rynku reklamy mobilnej. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 28,5 mln PLN.

Ponadto w bieżącym okresie Grupa:

- kontynuowała wydawanie gier na Nintendo Switch, Steam oraz na platformach HTML5. Łączna kwota przychodów z tych platform wyniosła 339 tys. PLN.
- świadczyła na rzecz zewnętrznych podmiotów usługi z obszarów Playable Ads, BI, UA i QA. Łączna kwota przychodów z tytułu świadczonych usług wyniosła 2,1 mln PLN.

1.3 Projekty blockchain

Segment projektów blockchain osiągnął w bieżącym okresie sprawozdawczym przychody w łącznej wysokości 248 tys. PLN, obejmujące sprzedaż NFT oraz granty otrzymane przez BoomLand FZ-LLC („BoomLand”) od operatora protokołu Immutable.

BoomLand skupia się obecnie na współpracy z zewnętrznymi partnerami w obszarze mini gier zintegrowanych z technologią blockchain TON na platformie Telegram oraz siecią blockchain Abstract. W marcu 2025 roku BoomLand pozyskał prawa do gry mobilnej Cantina Royale, zobowiązując się do dalszego jej rozwoju w zamian za revshare oraz częściowe finansowanie dalszej produkcji.

2 Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

Poza opisanymi poniżej, w bieżącym okresie sprawozdawczym nie wystąpiły inne czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe. Pozostałe czynniki i zdarzenia o charakterze jednorazowym zostały opisane w punkcie 1.

Sprzedaż gier typu driving simulator oraz udziałów w spółce Play With Games Ltd. („PWG”)

Grupa posiadała w swoim portfolio kilkadziesiąt gier typu driving simulator, których produkcja została zainicjowana ponad dekadę temu. Produkty te cechowały się znacznym zróżnicowaniem pod względem utrzymania technicznego, część z nich opierała się na przestarzałych rozwiązaniach programistycznych. Przez ostatnie lata Grupa odnotowywała systematyczny spadek dochodowości tych tytułów, a ich dalsze utrzymywanie stawało się coraz bardziej uciążliwe operacyjnie. W ramach działań ukierunkowanych na optymalizację portfolio oraz zwiększenie koncentracji zasobów na najbardziej perspektywicznych przedsięwzięciach, Grupa podjęła decyzję o zbyciu wszystkich tytułów z segmentu driving simulator, pozostawiając w swoim portfolio wyłącznie najbardziej dochodowy produkt – Car Driving Simulator. Transakcja sprzedaży została sfinalizowana w dniu 30 maja 2025 roku, a jej wartość wyniosła 135 tys. USD.

W tym samym dniu nastąpiła sprzedaż udziałów w PWG, na rzecz nabywcy tytułów driving simulator. Portfolio spółki PWG składało się wyłącznie z gier tego typu, w związku z czym dalsze utrzymywanie tej spółki przez Grupę przestało mieć uzasadnienie. Cena sprzedaży udziałów wyniosła 31 tys. GBP.

Odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe oraz wartości niematerialne nabyte

W wyniku przeprowadzonych testów na utratę wartości Grupa dokonała odpisu aktualizującego nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte w kwocie 3,7 mln PLN, który dotyczył gry Train King Tycoon (100% odpisu), realizowanej przez zewnętrzne studio. Mając na uwadze obecne uwarunkowania rynkowe, takie jak zwiększona głębia rozgrywki w głównym tytule konkurencyjnym, rosnące koszty pozyskania użytkownika oraz jednoczesny spadek jakości użytkowników, a także fakt, że dalszy rozwój tego tytułu wymagałby zaangażowania znaczących zasobów przy niepewnych efektach, Grupa podjęła decyzję, że kontynuacja prac nad grą nie jest ekonomicznie uzasadniona.

Rozwiązanie rezerw na bonusy wypłacane w tokenach BOOM

W poprzednich kwartałach Grupa rozpoznawała w rachunku zysków i strat w segmencie blockchain, rezerwy na programy motywacyjne dla zespołu BoomLand, przewidziane do realizacji poprzez wypłatę tokenów BOOM w przyszłości. Wypłata tokenów miała mieć miejsce po TGE (Token Generation Event) na sieci blockchain Immutable zkEVM. Na chwilę obecną BoomLand nie planuje emisji tokena BOOM na powyższej sieci, w dającej się przewidzieć przyszłości. Dlatego też Grupa zdecydowała o rozwiązaniu w BoomLand rezerw na bonusy wypłacane w tokenach BOOM, w łącznej kwocie 2 526 tys. PLN, która w skonsolidowanym rachunku zysków i strat została w całości odniesiona w pozostałe przychody operacyjne.

Umowa współpracy dotycząca gry MyBots (roboczy tytuł)

W czerwcu 2025 roku Grupa zawarła umowę współpracy z właścicielem praw do marki MyBots („Partner”) i rozpoczęła pracę nad nową grą, zainspirowaną mechanikami znanymi z Hunt Royale. Gra będzie przenosić do futurystycznego świata zaawansowanej technologii i sztucznej inteligencji, gdzie stworzone pierwotnie do poprawy życia MyBots są wykorzystywane do walki przez korporację Omnicorp, dążącą do globalnej kontroli. Soft Launch gry planowany jest na koniec roku 2025.

W ramach umowy, strony zobowiązały się do wspólnej realizacji projektu stworzenia gry, która będzie docelowo współwłasnością Partnera oraz Spółki, z równymi udziałami po 50%. Wkład Partnera we wspólnym przedsięwzięciu obejmować będzie przede wszystkim:

- udzielenie licencji na własność intelektualną związaną z marką MyBots, wraz z wszelkimi elementami kreatywnymi, które będą wykorzystane przy produkcji gry,
- pokrycie kosztów produkcji w łącznej kwocie 520 tys. USD, płatne w kwartalnych transzach, oraz dalsze finansowanie rozwoju i utrzymania gry po jej wydaniu, w kwocie do 30 tys. USD miesięcznie.

Grupa z kolei będzie odpowiedzialna za stworzenie i rozwój gry, jej wydanie oraz marketing.

Mając na uwadze powyższe ustalenia umowne, Grupa stwierdziła, że umowa spełnia kryteria wspólnego działania, zgodnie z MSSF 11. W związku z tym, Grupa będzie ujmować

- jako nakłady na prace rozwojowe - tylko 50% kosztów produkcji, zaś pozostała część będzie ujmowana zgodnie z metodą opartą na nakładach (patrz niżej),
- w przychodach – łączne wpływy wygenerowane przez grę, pomniejszone o 50% zysków z gry, przynależnych Partnerowi.

W odniesieniu do sposobu rozpoznawania kwartalnych wpływów od Partnera w łącznej kwocie 520 tys. PLN, Grupa uznała, iż najbardziej adekwatnym podejściem będzie zastosowanie metody opartej na nakładach, zgodnie z MSSF 15. Metoda ta polega na rozpoznawaniu przychodu proporcjonalnie do kosztów poniesionych na wykonanie danego zobowiązania umownego, co odzwierciedla stopień zaawansowania wykonania umowy.

3 Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej emitenta

W styczniu 2025 zakończył się proces likwidacyjny spółek Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji oraz Pixelmob Sp. z o.o. w likwidacji. Obie spółki zostały wykreślone z KRS dnia 14 marca 2025.

W dniu 30 maja 2025 roku Spółka sprzedała 100% udziałów w spółce Play With Games Ltd.

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2025 rok.

5 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego (25 września 2025 roku):

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,48%	14,45%
Marcin Olejarz	1 940 350	970 175	14,23%	14,97%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,33%	30,55%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 762 500	1 881 250	27,58%	29,34%
Pozostali akcjonariusze	2 098 311	1 049 155	15,38%	10,68%
	13 640 000	6 820 000	100,00%	100,00%

* Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 37.500 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym.

Warranty subskrypcyjne serii F uprawniające do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu:

Pan Marcin Olejarz (Prezes Zarządu) posiada:

- 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I.
- 25.920 warrantów subskrypcyjnych serii E uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H.

Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) posiada:

- 16.465 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii I.
- 25.920 warrantów subskrypcyjnych serii E uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H.

Pan Marek Pertkiewicz (Członek Zarządu) posiada:

- 10.985 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych serii I.
- 15.360 warrantów subskrypcyjnych serii F uprawniających do objęcia akcji zwykłych serii I.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, członkowie zarządu nie dokonali wymiany ww. warrantów subskrypcyjnych na akcje.

Stan posiadania akcji i głosów przez osoby zarządzające i nadzorujące ujawniono w tabeli powyżej. Ponadto, na dzień publikacji niniejszego raportu członek Zarządu – Pan Marek Pertkiewicz posiada 26.620 akcji Spółki.

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 27 maja 2025 r.:

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,48%	14,45%
Marcin Olejarz	1 940 350	970 175	14,23%	14,97%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,33%	30,55%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 762 500	1 881 250	27,58%	29,34%
Pozostali akcjonariusze	2 098 311	1 049 155	15,38%	10,68%
	13 640 000	6 820 000	100,00%	100,00%

* Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 37.500 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym.

6 Istotne postępowania toczące się przed sądem

W lutym 2025 roku zakończone zostało postępowanie toczące się od października 2021 roku, dotyczące złożonego przez spółkę TapNice Sp. z o.o. wniosku do Naczelnika Trzeciego Urzędu Skarbowego w Gdańsku w zakresie stwierdzenia i zwrotu nadpłaty w wysokości 1,1 mln PLN, wynikającej z rozliczeń spółki w podatku dochodowym od osób prawnych za rok 2020 (w związku z zastosowaniem przez spółkę preferencyjnego opodatkowania 5% stawką podatkową dochodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, tzw. „IP box”). Dyrektor Izby Administracji Skarbowej w Gdańsku wydał decyzję ostateczną, w której częściowo uznał racje spółki – stwierdzając nadpłatę spółki w kwocie 74 tys. PLN. W dniu 12 marca 2025 roku spółka otrzymała powyższą kwotę wraz z odsetkami (łącznie 110 tys. PLN)

Poza sprawą opisaną powyżej, żadna ze spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit nie jest stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności BoomBit S.A. lub jednostki od niego zależnej.

7 Transakcje z jednostkami powiązanymi

Transakcje z jednostkami powiązanymi zostały opisane w nocie 18 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego. W ramach grupy kapitałowej nie zawierano umów na warunkach innych niż rynkowe.

8 Informacja o poręczeniach lub gwarancjach

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa nie udzieliła ani nie otrzymała żadnych poręczeń ani gwarancji.

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

Sytuacja kadrowa

W roku poprzednim oraz w roku 2025, do dnia sporządzenia niniejszego raportu, w spółkach Grupy konsekwentnie realizowano działania optymalizacyjne, ukierunkowane na zwiększenie efektywności kosztowej w obszarze zatrudnienia. Na dzień 30 czerwca 2025 roku liczba pracowników oraz stałych współpracowników wyniosła 246 osób, co oznacza spadek o 72 osób (-29,3%) względem stanu na koniec pierwszego półrocza 2024 roku. W rezultacie, w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego, koszty wynagrodzeń w pierwszym półroczu 2025 roku obniżyły się o 4 893 tys. PLN (-23,7%), w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. Pełny efekt wdrożonych działań optymalizacyjnych w zakresie zatrudnienia będzie widoczny w wynikach finansowych za trzeci kwartał 2025 roku. Jednocześnie Grupa nie wyklucza możliwości zatrudniania dodatkowych pracowników, w związku z realizacją nowych projektów, takich jak gra MyBots (patrz punkt 2).

Produkcja i wydawnictwo gier

Do najważniejszych i najbardziej zaawansowanych produkcji Midcore/Casual w pipeline produkcji własnej należą:

- Hunter's Origin – gra osadzona w uniwersum Hunt Royale, premiera planowana na początku Q4 2025,
- Big Helmets: Heroes of Destiny (reskin gry Clash of Destiny) – kolejny tytuł od twórców Hunt Royale, premiera planowana na początku Q4 2025,
- Among Dead – gra w produkcji TapNice, soft launch planowany na koniec Q3 2025,
- Idle Club – kolejna gra gatunku idle w naszym portfolio, premiera planowana na Q3 2025,
- Idle Bitcoin Empire – gra bazująca na silniku i mechanice gier takich jak Idle Car Inventor, czy Idle Farm, gdzie celem gracza jest produkcja wirtualnych kryptowalut, soft launch planowany na Q3 2025
- Mini Golf – gra twórców Darts Club, premiera planowana na Q4 2025.

Ponadto Grupa kontynuuje rozwój kolejnych tytułów hyper-casual, jak również pracuje nad grami typu puzzle. Oprócz gier mobilnych, Grupa angażowała się również w tworzenie aplikacji mobilnych, z których najważniejsza to Short Reels– True Life Drama - platforma udostępniająca krótkie odcinki seriali dramatycznych, której premiera planowana jest na Q3/Q4 2025.

W kwietniu 2025 roku miały miejsce premiery na Steam oraz Epic Games Store wersji free-to-play gry Dawn of Ages oraz gry premium Mine & Slash. W lipcu 2025 roku miała miejsce premiera na Steam i Epic Game Store gry premium Carnage Battle Arena. W drugiej połowie 2025 roku Grupa planuje kontynuować wydawanie gier na platformie PC, poprzez Epic Games Store i Steam oraz na platformach konsolowych. Ponadto, w Q4 2025, przewidywana jest publiczna zapowiedź zewnętrznej gry premium na PC oraz konsole.

Usługi

Grupa jest w trakcie komercjalizacji wybranych obszarów swojej działalności, które dotychczas wykorzystywane były wyłącznie dla potrzeb wewnętrznych oraz realizacji umów wydawniczych. Dotyczy to między innymi autorskich narzędzi BI, tworzenia kreacji marketingowych (w szczególności tzw. playable ads, czyli interaktywnych reklam), cross-promo oraz prowadzenia kampanii marketingowych. Powyższe usługi są oferowane pod marką Applifters.

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Grupa zrealizowała już kilkadziesiąt zleceń na playable ads, pozyskała również kilku klientów do customizowanego narzędzia BI. Do końca 2025 roku planowane jest uruchomienie narzędzi do tworzenia playable adds oraz BI w wersji, która będzie oferowana na rynku w modelu SaaS.

Ponadto prowadzone są zaawansowane rozmowy z kilkoma potencjalnymi partnerami, mające na celu wzajemną wymianę ruchu w grach mobilnych, przy wykorzystaniu autorskiego narzędzia BoomBit do cross-promo. Z perspektywy Grupy, będzie to alternatywne źródło pozyskiwania użytkowników, jak również potencjalne źródło dodatkowych przychodów z tytułu udostępniania slotów reklamowych w naszych grach.

Umowa z ironSource na usługi mediacji reklamowej

W lutym 2025 roku zakończyła się dotychczasowa (zawarta w dniu 30 października 2022 r.) umowa z ironSource Mobile Ltd. („ironSource”) na usługi mediacji reklamowej dla gier mobilnych, dla których Spółka oraz podmioty powiązane są wydawcami.

W dniu 24 marca 2025 roku spółka BoomBit Games Ltd. zawarła z ironSource umowę na usługi mediacji reklamowych („Umowa”). W ramach Umowy, BoomBit Games Ltd będzie otrzymywać tzw. Performance Bonus, którego wysokość będzie uzależniona od średniego miesięcznego poziomu przychodów uzyskiwanych z reklam za pośrednictwem mediacji Unity, przez okres minimum 24 miesięcy licząc od momentu podpisania Umowy. Warunki wypłaty Performance Bonus uwzględniają dokonanie dwóch przedpłat (pierwsza po podpisaniu Umowy, druga po 12 miesiącach jej obowiązywania), odpowiadającej minimalnej kwocie bonusu za kolejne 12 mcy obowiązywania Umowy. Pierwsza przedpłata w kwocie 657 tys. USD, wpłynęła w dniu 31 marca 2025 roku.

Alternatywne platformy płatności

W marcu 2025 roku Grupa zawarła umowę z Xsolla Inc., dostawcą platformy webowej, umożliwiającej utworzenie własnego sklepu internetowego do dystrybucji produktów dostępnych w grach, nabywanych przez graczy poprzez dokonywanie mikropłatności. W sierpniu 2025 roku uruchomiony został sklep internetowy dla gry Hunt Royale, w kolejnych miesiącach planowana jest intensyfikacja działań promocyjnych dla tego kanału sprzedaży. Kolejną grą, która pojawi na powyższym sklepie internetowym będzie Darts Club (Q3/Q4 2025).

Mobile Esports

Mobile Esports jest twórcą platformy free-to-play, oferującej użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach, w których będą mogli wygrywać rzeczywiste nagrody – nagrody rzeczowe (np. karty podarunkowe) w aplikacji Mobile Esports: Play & Win oraz nagrody w postaci tokenów SATS (małych jednostek Bitcoina) w aplikacji Mobile Esports: Earn Bitcoin. W zakresie systemu nagród w postaci tokenów SATS, spółka ściśle współpracuje z platformą ZBD, która zapewnia rozwiązania do przechowywania i zarządzania zdobytymi nagrodami. Spółka pracuje obecnie nad optymalizacją modelu

dystrybucji nagród oraz dodaniem w powyższych aplikacjach nowych formatów turniejów oraz nowych sposobów zdobywania nagród przez użytkowników.

W ramach prac nad platformą, Mobile Esports stworzył autorski silnik, pozwalający graczom na zarabianie (przy wykorzystaniu rozwiązań ZBD) tokenów SATS, który jest implementowany w grach mobilnych (zarówno produkcji własnej, jak i zewnętrznych tytułów). Grupa planuje, że Mobile Esports stanie się docelowo podmiotem specjalizującym się w wydawnictwie i zarządzaniu grami, w których możliwe jest zdobywanie nagród w postaci tokenów SATS.

Czynniki makroekonomiczne

Spośród czynników makroekonomicznych, które mogą mieć wpływ na perspektywy rozwoju Grupy w bieżącym roku obrotowym Grupa identyfikuje w szczególności zmienność kursu złotego, która może niekorzystnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy.

10 Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału

W perspektywie co najmniej kolejnego kwartału wpływ na osiągane wyniki będzie miała realizacja strategii Grupy, debiuty nowych gier oraz działania opisane w pkt 9 powyżej.

11 Zarządzanie ryzykiem

Niniejszy punkt zawiera informacje na temat głównych czynników ryzyka związanych z Grupą BoomBit. Listy tej nie należy traktować jako zamkniętej. Ze względu na złożoność i zmienność warunków prowadzenia działalności gospodarczej również inne, nieuwzględnione w niniejszym dokumencie, czynniki mogą wpłynąć w sposób negatywny na działalność BoomBit i jego sytuację finansową.

Zarząd BoomBit prowadzi działalność, zwracając uwagę na minimalizację ekspozycji Spółki na wszystkie zdiagnozowane ryzyka.

Kolejność zaprezentowania poniższych czynników ryzyka nie stanowi o ich istotności, prawdopodobieństwie zaistnienia lub też potencjalnego wpływu na działalność Grupy BoomBit.

11.1 Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Grupa BoomBit prowadzi działalność

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym

Grupa BoomBit prowadzi działalność gospodarczą na rynkach międzynarodowych – przede wszystkim w Europie, Ameryce Północnej i Azji. Zmiany czynników makroekonomicznych na rynku światowym, takie jak tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, są niezależne od Grupy BoomBit, a mają wpływ na wysokość osiąganych przez Grupę przychodów. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym rynku może przełożyć się na redukcję wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, zmniejszenie popytu na usługi i produkty rozrywkowe, które nie stanowią artykułów pierwszej potrzeby, oraz utrudniony dostęp do środków finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane ze zmianami prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Grupy BoomBit mają zmiany w zakresie prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i unijnego. Praktyka organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa podatkowego nie są jednolite. Rodzi to potencjalne ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów od Grupy BoomBit, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy BoomBit zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców.

Ryzyko związane z wprowadzeniem przepisów prawa zaostrzających zasady sprzedaży produktów BoomBit

Z uwagi na specyfikę produktów oferowanych przez Grupę BoomBit, ryzyko stanowi ewentualne wprowadzenie przepisów prawa zaostrzających zasady sprzedaży tego typu produktów, w tym np. ograniczających grupy wiekowe konsumentów, do których produkty Grupy BoomBit mogą być kierowane. Biorąc pod uwagę tendencje do promocji aktywnego trybu życia, istnieje ryzyko, że podobne zasady wprowadzone zostaną w krajach, w których dystrybuowane są produkty Grupy BoomBit. Ewentualne zaostrzenie przepisów regulujących sprzedaż produktów oferowanych przez Grupę może negatywnie wpłynąć na wyniki sprzedaży spółek z Grupy BoomBit, a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko wprowadzenia dodatkowych ograniczeń prawnych

Specyfika produktów Grupy BoomBit sprawia, że ich treści mogą nie spełniać nietypowych wymagań stawianych przez przepisy prawa. Gry muszą być dostosowane do tematyki i celu, w związku z czym nierzadko zawierają przemoc, wulgarny język i treści niedozwolone dla osób niepełnoletnich. Jednocześnie w rzeczywistości trudno jest ograniczyć dzieciom i osobom młodym kontakt z produktami przeznaczonymi dla osób dorosłych, jeśli produkty te są powszechnie dostępne. Istnieje zatem ryzyko wprowadzenia bardziej rygorystycznych przepisów na określonym rynku, na którym działa spółka z Grupy BoomBit, które mogłyby wykluczyć część produktów Grupy BoomBit z obrotu. Takie specyficzne uregulowania mogłyby negatywnie wpłynąć na działalność Grupy BoomBit i doprowadzić do spadku wyników sprzedaży, a co za tym idzie, do pogorszenia wyników finansowych Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z ochroną danych osobowych

BoomBit S.A. w ramach prowadzonej działalności, w tym w szczególności w związku z jej prowadzeniem za pośrednictwem Internetu oraz prowadzonego programu lojalnościowego, jest administratorem szczegółowych danych osobowych dotyczących poszczególnych klientów, objętych ochroną na mocy Ustawy o Ochronie Danych Osobowych. Przetwarzanie danych osobowych w Grupie następuje na zasadach określonych przez obowiązujące prawo, w szczególności przez Ustawę o Ochronie Danych Osobowych oraz RODO. W związku z obsługą klientów przez pracowników BoomBit istnieje potencjalne ryzyko nieuprawnionego ujawnienia danych osobowych poprzez m.in. niezgodne z prawem działanie pracownika bądź ryzyko utraty danych w wyniku awarii systemów informatycznych wykorzystywanych przez Grupę.

W przypadku naruszenia przepisów związanych z ochroną danych osobowych, w szczególności ujawnienia danych osobowych w sposób niezgodny z prawem, Grupa może być narażona na zastosowanie wobec niej lub członków

organów spółek z Grupy sankcji karnych lub administracyjnych. Bezprawne ujawnienie danych osobowych może również skutkować dochodzeniem przeciwko Grupie roszczeń cywilnych, w szczególności o naruszenie dóbr osobistych.

Naruszenie regulacji dotyczących ochrony danych osobowych może również negatywnie wpłynąć na reputację lub wiarygodność Grupy, co może skutkować zmniejszeniem bazy klientów Grupy, a w konsekwencji mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki, sytuację lub perspektywy rozwoju Grupy, a także cenę akcji.

Ryzyko zmian zasad ochrony prywatności

Grupa dostrzega ryzyko dalszych zmian w polityce prywatności platform dystrybucyjnych, w tym również na platformie Google Play poprzez poszerzenie inicjatywy „Privacy Sandbox” na telefony z systemem operacyjnym Android. Celem tych działań ma być ograniczenie możliwości śledzenia użytkownika w ramach aplikacji oraz ograniczenie możliwości pozyskiwania i przysyłania danych do sieci reklamowych. Na ten moment Google testuje rozwiązanie na małej liczbie urządzeń. Grupa bierze udział w testach. Więcej szczegółów na temat nadchodzących zmian znajduje się pod adresem: <https://www.privacysandbox.com/>

Powyższe zmiany mogą prowadzić do analogicznych zawirowań na rynku reklamy jakie miały miejsce w przypadku zmian wprowadzonych w 2021 roku przez Apple, tj. obniżenie skuteczności targetowanych kampanii marketingowych oraz spadek dokładności raportowanych danych przez sieci reklamowe.

Ryzyko walutowe

Z tytułu prowadzonej działalności Grupa BoomBit narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Grupy skierowana jest na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są dolar amerykański, euro oraz funt brytyjski. W konsekwencji, wartość przychodów Grupy BoomBit jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Aprecjacja złotego względem USD, EUR i GBP może negatywnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy BoomBit, w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy stałych kosztach wytworzenia, ponoszonych w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Ponadto, z uwagi na to, iż część specjalistów w Grupie opłacana jest w euro oraz funtem brytyjskim, aprecjacja tych walut względem innych (w szczególności dolara), może niekorzystnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy. Grupa BoomBit na bieżąco analizuje konieczność zastosowania zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa BoomBit nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem zmiany kursów walut.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej

Obecnie najistotniejszą pozycją przychodów Grupy BoomBit stanowią przychody z reklam. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy BoomBit. Branża reklamy, w tym reklamy internetowej, jest istotnie podatna na wahania koniunktury gospodarczej. Szybki wzrost gospodarczy mierzony wzrostem PKB sprzyja rozwojowi wskazanego rynku, natomiast samo spowolnienie wzrostu PKB może spowodować znaczący spadek wartości wydatków reklamowych. Nie można wykluczyć ryzyka istotnego spadku popytu ze strony reklamodawców w okresach pogorszonej koniunktury gospodarczej, co mogłoby prowadzić do spadku przychodów i pogorszenia sytuacji finansowej Grupy BoomBit. Ryzyko koniunktury w branży jest ściśle powiązane z kondycją rynku

gier mobilnych, ponieważ gry stanowią zdecydowaną większość reklam wyświetlanych wewnątrz aplikacji. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko konkurencji

Ze względu na niskie bariery wejścia dla nowych podmiotów oraz łatwy dostęp do globalnej dystrybucji nowych produktów, rynek gier mobilnych jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga od Grupy BoomBit pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów oraz poszukiwania nowych obszarów tematycznych, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Grupy BoomBit na rzecz produktów konkurencji. Grupa BoomBit działa na rynku międzynarodowym, stąd negatywny wpływ na jej działalność może mieć aktywność podmiotów konkurencyjnych na całym świecie. Rynek produkcji gier jest rynkiem rozwijającym się, w związku z czym istnieje ryzyko pojawienia się nowych podmiotów konkurencyjnych wobec Grupy BoomBit, które będą oferować podobne produkty. Taka sytuacja może spowodować spadek zainteresowania produktami Grupy BoomBit wśród konsumentów na wybranych lub wszystkich rynkach geograficznych, na których Grupa BoomBit prowadzi działalność. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową Akcji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy BoomBit mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Grupy BoomBit na rynku krajowym i międzynarodowym. Taka sytuacja może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Grupa BoomBit identyfikuje uzależnienie od podmiotów prowadzących kluczowe platformy dystrybucyjne, tj. Google i Apple. Przychody Grupy BoomBit generowane są przez gry udostępniane przez wskazane podmioty, za pośrednictwem prowadzonych przez nie cyfrowych platform dystrybucyjnych lub portali internetowych. Podmioty te są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna zmiana polityki Google i Apple w zakresie akceptacji produktów do dystrybucji będzie wymagać dostosowania przez Grupę BoomBit istniejących bądź przyszłych produktów, co może być trudne do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty. Należy również liczyć się z ryzykiem ograniczenia dystrybucji w następstwie wykonania przez kontrahenta praw zastrzeżonych dla niego w zawartych z Grupą BoomBit umowach lub wynikających z jego wewnętrznych regulacji. Istnieje również ryzyko wypowiedzenia umowy przez kontrahenta.

Istotne znaczenie z punktu widzenia interesów Grupy BoomBit ma również niezawodność systemów informatycznych dystrybutorów, która pozwala na efektywną sprzedaż produktów Grupy BoomBit. Ewentualna awaria tych systemów może doprowadzić do niekorzystnych sytuacji, które mogą nastąpić łącznie lub oddzielnie:

- ograniczenia w dostępie do gry dla dotychczasowych graczy;
- brak możliwości realizacji mikropłatności przez graczy użytkujących daną grę;

- brak możliwości pobrania gry przez potencjalnych nowych graczy.

W przypadku awarii skutkującej w szczególności jedną ze wskazanych powyżej sytuacji, a także przestojów, strajków, lub utraty urządzeń czy oprogramowania usługodawców, Grupa BoomBit mogłaby być narażona na przestój w swojej działalności operacyjnej, powodujący zastój w sprzedaży produktów Grupy BoomBit, co z kolei mogłoby mieć negatywny wpływ na wyniki Grupy BoomBit. Nieobojętna dla interesów Grupy BoomBit jest również okoliczność, iż wspomniani dystrybutorzy, w ramach relacji ze spółkami z Grupy BoomBit, mają prawo do weryfikacji przyjmowanego produktu pod kątem zgodności ze swoimi regulacjami wewnętrznymi, co powoduje, że Grupa BoomBit ponosi ryzyko nieprzyjęcia danej gry Grupy BoomBit przez dystrybutora ze względu na jego politykę wewnętrzną (np. wewnętrznie ustanowione ograniczenia wiekowe odbiorców, możliwość poruszania w grach określonych tematów). Decyzja o dopuszczeniu produktu na platformę opiera się także na ocenie, czy dany produkt spełnia szereg szczegółowych reguł i zasad warunkujących możliwość sprzedaży na danej platformie.

Ewentualny brak akceptacji gier produkowanych przez Grupę BoomBit ze strony App Store i Google Play, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałaby się z ograniczeniem możliwości prowadzenia promocji gier oraz ograniczeniem ich dostępności, a w konsekwencji ze znacznym ograniczeniem przychodów, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Grupa BoomBit identyfikuje również uzależnienie od podmiotów prowadzących największe domy mediowe na rynku. Przychody z reklam wyświetlanych wewnątrz gier wydawanych przez Grupę BoomBit są obecnie najistotniejszą pozycją przychodów Grupy. Ewentualna zmiana polityki domów mediowych w zakresie stawek za wyświetlenia reklam, dostępności reklam, pogorszenie relacji Grupy BoomBit z największymi podmiotami lub ich upadłość będzie wymagać dostosowania się do zaistniałej sytuacji przez Grupę BoomBit, co może być trudne do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Istnieje ryzyko pojawienia się na rynku gier mobilnych nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Grupy BoomBit nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt Grupy BoomBit, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów, a w efekcie poniesione nakłady na wytworzenie i koszty marketingu mogą nie zwrócić się w takiej wysokości, jaką szacował Zarząd BoomBit. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Grupy BoomBit duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Grupy BoomBit. Jednocześnie Grupa BoomBit nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień grze Grupy BoomBit, co może wpłynąć na mniejsze od oczekiwanego zainteresowanie określonym produktem Grupy wśród konsumentów, a co za tym idzie, na poziom sprzedaży określonego produktu. Opisywane ryzyko jest przy tym typowe

dla branży rozrywki elektronicznej, w której na co dzień wielu producentów gier stara się o pierwszeństwo w dostępie do klienta.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Grupa BoomBit w procesie produkcji swoich gier korzysta z silnika Unity 3D, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii od twórcy silnika. Unity 3D to środowisko dla programistów, stworzone przez zewnętrzny podmiot Unity Technologies, które zapewnia podstawowe rozwiązania dla osób tworzących gry na różne platformy. Grupa BoomBit jako klient może (po zakupie licencji) pisać swój własny kod do gry, wykorzystując wybrane rozwiązania udostępnione przez Unity Technologies, natomiast kluczowe rozwiązania dla danej gry są tworzone przez programistów Grupy BoomBit, nie przez Unity Technologies.

Wiążą się z tym dwa czynniki ryzyka:

- wzrost opłat związanych z wykorzystywaniem silnika w sposób uniemożliwiający Grupie jego wykorzystywanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności oraz
- wystąpienie zdarzeń lub okoliczności związanych z dostawcą przedmiotowej technologii, których konsekwencją będzie zaprzestanie jej rozwoju lub całkowite wycofanie z rynku.

Wystąpienie któregoś z ww. czynników ryzyka istotnie utrudniłoby produkcję nowych gier oraz modernizację lub aktualizację wcześniej wyprodukowanych aplikacji. Grupa BoomBit w zakresie swojej działalności wykorzystuje także elementy dostarczane przez podmioty zewnętrzne. Działalność Grupy BoomBit przy tworzeniu i w niektórych przypadkach, przy promocji gier uzależniona jest od posiadania licencji lub zgody udzielonej przez podmioty trzecie. Rozwiązanie umów licencyjnych z jakiegokolwiek przyczyny oznaczać może faktyczne uniemożliwienie rozpowszechniania gier Grupy BoomBit, co w sposób negatywny wpłynie na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Powyższe ryzyko zachodzi m.in. w odniesieniu do silnika Unity 3D. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową Akcji. Należy wskazać, że Unity 3D nie jest jedynym silnikiem, z którego Grupa może korzystać w ramach swojej działalności, dzięki czemu nie można mówić o uzależnieniu od tej technologii. Co więcej, silnik tworzony jest przez podmiot o wysokiej i stabilnej pozycji na rynku, a ryzyko zaprzestania działalności przez ten podmiot lub rezygnacji z oferowania silnika Unity 3D można ocenić jako znikome.

Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Grupy BoomBit

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu i z rotacją personelu

Dla działalności Grupy BoomBit znaczenie mają kompetencje oraz know-how kluczowych pracowników, w szczególności osób stanowiących kadrę zarządzającą oraz doświadczonych deweloperów i specjalistów w zakresie Publishingu, User Acquisition i Business Intelligence. Odejście wymienionych osób może wiązać się z utratą przez Grupę BoomBit wiedzy oraz doświadczenia w danym obszarze. Utrata kluczowych członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć, na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie, na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Grupy BoomBit. Utrata osób stanowiących kadrę zarządzającą wyższego szczebla w Grupie BoomBit może natomiast skutkować okresowym pogorszeniem wyników finansowych Grupy BoomBit. Większość personelu spółek z Grupy BoomBit to osoby zatrudnione na stanowiskach operacyjnych. Są to osoby wykonujące zadania, które wymagają specjalistycznej wiedzy, zdolności i wykształcenia. W kontekście niewystarczającej podaży pracowników

o odpowiednim profilu wykształcenia, Grupa BoomBit narażona jest na odejście części pracowników operacyjnych, co może skutkować osłabieniem struktury organizacyjnej, na której oparta jest działalność Grupy BoomBit. Wskazane sytuacje mogą skutkować zachwianiem stabilności działania Grupy BoomBit i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych. Istnieje w związku z tym ryzyko, iż opóźnienia na danym etapie produkcji mogą dodatkowo przełożyć się na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co z kolei może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży danego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Grupę BoomBit oczekiwanych wyników finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy BoomBit

Na wizerunek Grupy BoomBit silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry, oraz na platformach dystrybucyjnych. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą spowodować utratę zaufania klientów i kontrahentów Grupy BoomBit oraz pogorszenie jej reputacji. Na pogorszenie wizerunku Grupy BoomBit mogą oddziaływać także nieprzewidziane błędy w kodzie danej gry, utrudniające lub uniemożliwiające korzystanie z niej. Taka sytuacja mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Wobec Grupy BoomBit nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, mające istotny wpływ na działalność Grupy BoomBit. Jednak działalność Grupy w branży sprzedaży na rzecz konsumentów rodzi potencjalne ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Grupa BoomBit zawiera także umowy handlowe z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Grupy BoomBit, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Grupa BoomBit może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Grupa BoomBit jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów z zobowiązań umownych wobec Grupy BoomBit, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Grupy. Takie zjawisko może

mieć negatywny wpływ na płynność Grupy BoomBit i powodować konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa nie identyfikuje istotnych ryzyk związanych z bieżącą płynnością finansową.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa BoomBit narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy BoomBit albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa BoomBit jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem. Wskazane okoliczności mogą mieć znaczący, negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Grupy BoomBit.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Grupy BoomBit zaangażowani są współpracownicy i pracownicy w oparciu o umowę o pracę i inne podstawy prawne. Czynności dokonywane przez współpracowników i pracowników w ramach pracy mogą prowadzić do powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków przez współpracowników i pracowników. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Grupy BoomBit.

Ryzyko przestoju w działalności i awarii systemu informatycznego

Grupa BoomBit w swojej działalności wykorzystuje zaawansowane systemy informatyczne oparte na nowoczesnych technologiach, pozwalające na tworzenie gier najwyższej jakości. Dodatkowo, w swojej działalności Grupa BoomBit korzysta z infrastruktury należącej do podmiotów trzecich. Powyższy model działalności wiąże się z ryzykiem wystąpienia awarii nie tylko po stronie Grupy BoomBit, ale także poszczególnych podmiotów pełniących choćby techniczne role w świadczeniu usług przez Grupę BoomBit. W przypadku awarii lub utraty elementów infrastruktury informatycznej, a w szczególności urządzeń, oprogramowania oraz fragmentów lub całości kodu wytwarzanych oraz istniejących gier, Grupa BoomBit mogłaby być narażona na przestój w działalności operacyjnej powodujący brak dostępu do niezbędnych danych, co mogłoby mieć negatywny wpływ na proces wytworzenia produktów Grupy BoomBit i jej wyniki finansowe. Częste awarie mogłyby prowadzić do spadku zainteresowania produktami oferowanymi przez Grupę BoomBit. Dodatkowo, działalność polegająca na wymianie danych w ramach systemu teleinformatycznego może stać się przedmiotem ataku hakerskiego, co zaś może prowadzić do utrudnienia lub uniemożliwienia prawidłowego funkcjonowania produktów Grupy BoomBit. Materializacja powyższego ryzyka mogłaby mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy BoomBit, w szczególności na koszty związane z koniecznością poczynienia nakładów na usunięcie skutków ataku. Ponadto istnieje ryzyko wykradnięcia poufnych danych dotyczących np. aktualnie opracowywanej gry. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego w działalności Grupy BoomBit

Działalność Grupy BoomBit opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Grupa BoomBit może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części lub całości swojej działalności operacyjnej, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą lub danych graczy (np. postępu w grze, zakupów dokonanych w grze). Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do gier konkurencji

Funkcjonalność niektórych produktów Grupy BoomBit może wykazywać pewne podobieństwo w stosunku do produktów podmiotów konkurencyjnych. Taka sytuacja może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie. Z drugiej strony, istnieje ryzyko wytwarzania przez konkurencję gier podobnych do produktów Grupy BoomBit. Ryzyko wykorzystywania idei Grupy BoomBit przez podmioty konkurencyjne związane będzie głównie z jego działalnością na rynkach globalnych.

Na rynku krajowym obowiązują przepisy Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Przedmiotem prawa autorskiego na gruncie tej ustawy jest utwór, rozumiany jako każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, utrwalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wytworzenia. Definicja utworu jest więc spełniona w odniesieniu do gier wytworzonych przez Grupę BoomBit, w konsekwencji czego Grupa BoomBit jest podmiotem prawa autorskiego do tych gier. Na gruncie prawa polskiego przysługiwają mu więc będą środki prawne przewidziane do ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Istnieje jednak ryzyko, iż analogiczna ochrona nie jest zapewniona twórcom gier w ustawodawstwach innych krajów, w których oferowane są produkty Grupy BoomBit. W szczególności, twórcy gier mogą nie być uważani w niektórych obcych systemach prawa za podmioty praw autorskich. W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Grupy BoomBit, wpływające na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z transakcjami z podmiotami powiązanymi

Spółki z Grupy BoomBit zawierają transakcje z podmiotami powiązanymi. W przypadku ewentualnego zakwestionowania przez organy podatkowe metod określania przez BoomBit warunków rynkowych dla transakcji z podmiotami powiązanymi istnieje ryzyko wystąpienia negatywnych dla Grupy BoomBit konsekwencji podatkowych, co może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki działalności Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z niewystarczającą ochroną ubezpieczeniową

Grupa BoomBit zawiera w toku działalności umowy ubezpieczeń. Nie można jednak wykluczyć, że w działalności Grupy BoomBit ziszcza się ryzyka ubezpieczeniowe w wymiarze przekraczającym zakres ochrony ubezpieczeniowej, lub

wystąpią zdarzenia nieprzewidziane nieobjęte w żadnym zakresie ochroną ubezpieczeniową. Takie zdarzenia mogą mieć negatywny wpływ na wynik z działalności Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Grupy BoomBit

Ze względu na zdarzenia niezależne od Grupy BoomBit, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Grupa BoomBit może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Grupa BoomBit będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii przez Grupę BoomBit i skutkować osiągnięciem mniejszych korzyści, niż pierwotnie zakładane. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wprowadzenia nowych platform oraz technologii

Rynek rozrywki elektronicznej jest rynkiem szybko rozwijającym się, w związku z czym nie można wykluczyć wprowadzenia nowych technologii i platform dla graczy (np. nowych systemów mobilnych), które szybko staną się popularne wśród graczy. Istnieje ryzyko, że Grupa BoomBit nie będzie miała możliwości produkowania gier na nowe platformy wystarczająco wcześnie, by zapewnić zastąpienie wpływów z gier udostępnianych na dotychczasowych platformach wpływami z produktów na nowych platformach. Ponadto w sytuacji wprowadzenia nowych platform, Grupa BoomBit będzie zmuszona do poniesienia dodatkowych kosztów w celu przystosowania produkcji do tych platform. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową Akcji.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Grupa BoomBit zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Grupą BoomBit a jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Grupa zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Grupa BoomBit może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z wysokimi kosztami.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier mobilnych cechuje się ograniczoną przewidywalnością w zakresie popytu konsumentów na produkty rozrywki elektronicznej. Na zainteresowanie graczy produktami Grupy BoomBit wpływ mają m.in. czynniki niezależne od Grupy BoomBit, jak panujące aktualnie trendy, czy gusta konsumentów. Istotny dla osiągnięcia potencjalnego sukcesu jest również poziom jakości produktów znajdujących się już na rynku i stanowiących bezpośrednią konkurencję dla produktów Grupy BoomBit (w szczególności gier o zbliżonej tematyce), co determinuje ryzyko stworzenia przez

Grupę BoomBit produktu, który nie spotka się z wystarczającym zainteresowaniem ze strony potencjalnych klientów. Do kosztów związanych z produkcją i wprowadzeniem na rynek nowej gry należą przede wszystkim wydatki poniesione na produkcję i aktualizację gry oraz wydatki na marketing. Rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków poniesionych w ramach procesu jej produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym danej gry, którego skalę mierzy różnica między przychodami a kosztami produkcji i wydatkami na marketing.

Przy ocenie opisywanego ryzyka należy wziąć pod uwagę, że czas pracy zespołów nad nowymi produktami uzależniony jest od gatunku gry i poziomu skomplikowania danego projektu i może wynosić od kilku tygodni do ponad roku.

Grupa BoomBit na początkowym etapie produkcji nie jest w stanie precyzyjnie przewidzieć ani reakcji konsumentów, ani poziomu przychodów ze sprzedaży w momencie wprowadzenia gry na rynek. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowa gra Grupy BoomBit, ze względu na czynniki, których Grupa BoomBit nie mogła przewidzieć, nie odniesie sukcesu rynkowego. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Grupy BoomBit. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

Niektórzy gracze decydują się na korzystanie z oferowanych produktów w sposób niezgodny z przepisami prawa własności intelektualnej. W wyniku działalności osób trzecich, obecnie tworzone są i mogą również powstawać w przyszłości nielegalne programy, które umożliwiają odbiorcom gier dystrybuowanych przez Grupę BoomBit postęp w grze lub uzyskanie odpłatnych funkcjonalności w grze bez dokonywania mikropłatności, które, zgodnie z zamierzeniami Grupy BoomBit, warunkują osiągnięcie takiego rezultatu. Rozpowszechnienie tego rodzaju programów może skutkować zmniejszeniem popytu konsumentów na udostępniane przez Grupę BoomBit odpłatnie w modelu Free-To-Play wirtualne elementy gry. Ponadto takie podmioty mogą oferować graczom nabycie w sposób nieautoryzowany takich samych bądź podobnych wirtualnych elementów. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw własności intelektualnej

W ramach prowadzonej działalności Grupa BoomBit wykorzystuje zarówno oprogramowanie stworzone przez pracowników i współpracowników, jak i oprogramowanie osób trzecich, jak również zleca usługi programistyczne w zakresie tworzenia lub rozwoju oprogramowania.

W związku z powyższym, nie jest możliwe całkowite wykluczenie sytuacji, w których w toku działalności Grupy BoomBit dojdzie do naruszenia praw autorskich. Naruszenie może nastąpić wskutek wykorzystania w ramach oferowanych usług całych programów lub ich części, do których prawa przysługują podmiotom trzecim. Powyższa okoliczność może wystąpić zarówno wskutek pierwotnego nieuprawnionego wykorzystania (także nieświadomego) przez Grupę BoomBit programów komputerowych lub innych utworów podlegających ochronie prawnoprawno-autorskiej, jak też wskutek następczego wygaśnięcia uprawnienia po stronie Grupy BoomBit (np. wskutek wygaśnięcia lub wypowiedzenia licencji). Powyższe uwagi odnoszą się także do chronionych prawnie baz danych, wykorzystywanych w programowaniu.

Podstawą prawną korzystania z takiego oprogramowania przez Grupę BoomBit są odpowiednie umowy licencyjne lub umowy przenoszące autorskie prawa majątkowe. Grupa BoomBit nie może zapewnić, że w każdym przypadku nabycie

praw do korzystania z oprogramowania nastąpiło skutecznie lub w niezbędnym zakresie, jak również, że osoby trzecie nie będą podnosiły przeciwko Grupie BoomBit roszczeń, zarzucając naruszenie ich praw własności intelektualnej, bądź że ochrona praw do korzystania z takiego oprogramowania będzie przez Grupę BoomBit realizowana skutecznie. Ponadto nie można zagwarantować, że w każdym przypadku Grupa BoomBit będzie w stanie dokonać przedłużenia okresu licencji, a tym samym dalej korzystać z danego oprogramowania, po zakończeniu pierwotnie przewidzianego okresu trwania licencji. Oprócz tego, w ramach prac wewnętrznych Grupy BoomBit nad rozwiązaniami informatycznymi prowadzonymi z udziałem osób współpracujących z Grupą BoomBit na podstawie umów cywilnoprawnych, nie można wykluczyć sytuacji, w której mogą powstać wątpliwości, czy Grupa BoomBit skutecznie nabyła we właściwym zakresie autorskie prawa majątkowe do rozwiązań informatycznych stworzonych przez takie osoby. Grupa BoomBit może więc być narażona na ryzyko zgłaszania przez osoby trzecie roszczeń dotyczących wykorzystywanego przez Grupę BoomBit oprogramowania, co w przypadku uznania roszczeń może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki, sytuację lub perspektywy rozwoju Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej Grupy BoomBit

Do grupy praw własności intelektualnej Grupy BoomBit należą m.in. autorskie prawa majątkowe, znaki towarowe, a także prawa do domen internetowych. Istnieje ryzyko nieuprawnionego wykorzystania przez osoby trzecie elementów własności intelektualnej Grupy BoomBit, np.: znaków towarowych lub projektowania przez podmioty konkurencyjne własnych usług i produktów podobnych lub naśladujących produkty Grupy BoomBit w sposób mylący dla odbiorców. Istnieje ryzyko, że aktywność takich podmiotów zostanie odebrana jako aktywność Grupy BoomBit, co może negatywnie wpłynąć na odbiór działalności Grupy BoomBit wśród użytkowników.

Ryzyko wynikające z powiązań rodzinnych pomiędzy członkami organów BoomBit

Akcjonariuszami mniejszościowym Spółki są pozostający w związku małżeńskim Pani Karolina Szablewska-Olejarska i Pan Marcin Olejarski. Pan Marcin Olejarski pełni funkcję Prezesa Zarządu Spółki, natomiast Pani Karolina Szablewska-Olejarska pełni funkcję Przewodniczącej Rady Nadzorczej. Jednoczesne istnienie stosunków rodzinnych pomiędzy Panem Marcinem Olejarskim i Panią Karoliną Szablewską-Olejarską oraz sprawowanie przez nich funkcji w różnych organach Spółki (pełniących w spółce inne role) może prowadzić do występowania sytuacji, w których dojdzie do zaistnienia konfliktu interesów. Zgodnie ze statutem BoomBit, Członek Zarządu informuje Zarząd, oraz odpowiednio członek Rady Nadzorczej informuje Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania oraz powstrzymuje się od zabierania głosu w dyskusji i od głosowania nad uchwałą w sprawie, w której zaistniał konflikt interesów.

Ryzyko związane z brakiem porównywalności wyników z podstawowej działalności operacyjnej w poszczególnych latach

Model biznesowy Grupy BoomBit bazuje w głównej mierze na uzyskiwaniu wpływów z tytułu mikropłatności i reklam emitowanych w grach wydawanych przez spółki Grupy. W toku bieżącej działalności Grupy mogą wystąpić jednorazowe, istotne wartościowo transakcje, odbiegające od podstawowego modelu biznesowego. Wskazany czynnik ryzyka może skutkować brakiem porównywalności wyników z podstawowej działalności operacyjnej Grupy BoomBit w poszczególnych latach.

Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym

Ryzyko związane z wypłatą dywidendy w przyszłości

Zgodnie z art. 348 § 4 KSH zwyczajne walne zgromadzenie spółki publicznej ustala dzień dywidendy oraz termin wypłaty dywidendy. Maksymalna kwota, która może zostać przeznaczona do podziału między akcjonariuszy jest równa zyskowi za ostatni rok obrotowy wraz z niepodzielonymi zyskami z lat ubiegłych oraz kwotami przeniesionymi z utworzonych z zysku kapitałów zapasowych i rezerwowych, pomniejszonemu o niepokryte straty, akcje własne oraz inne kwoty, które powinny zostać przeznaczone na kapitał zapasowy lub rezerwowy.

Zgodnie z art. 347 § 4 KSH W przypadku gdy koszty prac rozwojowych zakwalifikowanych jako aktywa spółki nie zostały całkowicie odpisane, nie można dokonać podziału zysku odpowiadającego równowartości kwoty nieodpisanych kosztów prac rozwojowych, chyba że kwota kapitałów rezerwowych i zapasowych dostępnych do podziału i zysków z lat ubiegłych jest co najmniej równa kwocie kosztów nieodpisanych.

Zgodnie z wymienionymi powyżej składnikami kwoty, która może zostać przeznaczona do podziału, kluczową rolę odgrywają zyski Grupy BoomBit. Pomimo dołożenia należytej staranności i podjęcia wszelkich możliwych działań, Grupa BoomBit może nie osiągnąć wyniku finansowego pozwalającego na wypłacenie dywidendy bądź wypłacenie jej w wysokości oczekiwanej przez Inwestorów.

Ponadto uchwała o wypłacie dywidendy jest podejmowana bezwzględną większością głosów. Przy strukturze akcjonariatu po przeprowadzeniu Oferty i wprowadzeniu BoomBit na GPW, nie można wykluczyć, że interesy akcjonariuszy mniejszościowych będą odmienne od interesów głównych akcjonariuszy. W takiej sytuacji – z uwagi na rozkład głosów – może dojść do przegłosowania uchwały w zakresie wypłaty dywidendy, odpowiadającej oczekiwaniom kluczowych akcjonariuszy.

Ryzyko związane z wahaniami kursu notowań i ograniczonej płynności obrotu Akcjami

Kurs notowań Akcji BoomBit może podlegać znacznym wahaniom, w związku z wystąpieniem zdarzeń i czynników, na które Grupa BoomBit może nie mieć wpływu. Do takich zdarzeń i czynników należy zaliczyć m.in. zmiany wyników finansowych BoomBit, zmiany w szacunkach zyskowności opracowanych przez analityków, zmiany perspektyw różnych sektorów gospodarki, zmiany przepisów prawnych wpływające na działalność Grupy BoomBit oraz ogólną sytuację gospodarki.

Rynki giełdowe doświadczają co pewien czas znacznych wahań cen i wolumenu obrotów, co także może negatywnie wpływać na cenę rynkową Akcji Spółki. Aby zoptymalizować stopę zwrotu, inwestorzy mogą być zmuszeni inwestować długoterminowo, ponieważ instrumenty te mogą być nieodpowiednią inwestycją krótkoterminową.

Dopuszczenie Akcji Spółki do obrotu na GPW nie powinno być interpretowane jako zapewnienie płynności ich obrotu. W przypadku, gdy odpowiedni poziom obrotów nie zostanie osiągnięty lub utrzymany, może to negatywnie wpłynąć na płynność i cenę Akcji. Nawet jeśli osiągnięty zostanie odpowiedni poziom obrotów Akcjami, to przyszła cena rynkowa Akcji może być niższa od bieżącej. Nie można więc zapewnić, iż osoba nabywająca Akcje BoomBit będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie.

Ryzyko związane z niewypełnianiem obowiązków informacyjnych spółki publicznej

Spółki publiczne notowane na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA zobligowane są do wypełniania obowiązków informacyjnych, w tym do przekazywania KNF, spółce prowadzącej rynek regulowany oraz do publicznej wiadomości informacji dotyczących Prospektu, informacji bieżących i informacji okresowych, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami Ustawy o Ofercie Publicznej i wydanych na jej podstawie rozporządzeń wykonawczych. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania powyższych obowiązków przez spółkę publiczną KNF może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym albo nałożyć – biorąc pod uwagę w szczególności sytuację finansową podmiotu, na który kara jest nakładana – karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN albo zastosować obie sankcje łącznie (art. 96 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej). Ponadto zgodnie z art. 98 ust. 7 Ustawy o Ofercie Publicznej, BoomBit S.A. oraz podmiot, który brał udział w sporządzeniu informacji, o których mowa w art. 56 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest jednocześnie obowiązany do naprawienia szkody wyrządzonej przez udostępnienie do publicznej wiadomości nieprawdziwej informacji lub przemilczenie informacji chyba, że ani on, ani osoby, za które odpowiada, nie ponoszą winy.

Ponadto jeżeli emitent nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 17 ust. 1 i 4-8 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, KNF może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym, a w przypadku gdy papiery wartościowe emitenta są wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu – decyzję o wykluczeniu tych papierów wartościowych z obrotu w tym systemie, albo nałożyć karę pieniężną do wysokości 10.364.000,00 PLN lub kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 10.364.000,00 PLN, albo zastosować obie sankcje łącznie. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd BoomBit S.A. w składzie:

- 1) Marcin Olejarz - Prezes Zarządu
- 2) Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares - Wiceprezes Zarządu
- 3) Marek Pertkiewicz - Członek Zarządu

potwierdza, że zgodnie z jego najlepszą wiedzą, półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową grupy kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej wynik finansowy.

Sprawozdanie Zarządu zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej BoomBit S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Niniejszy skonsolidowany rozszerzony raport okresowy za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 25 września 2025 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu