



BOOMBIT

SKONSOLIDOWANY ROZSZERZONY RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU
GDAŃSK, 25 WRZEŚNIA 2026

Spis treści

I.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU	4
II.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU	5
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów	5
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	9
2	Struktura Grupy Kapitałowej	10
3	Podstawa sporządzenia	10
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	12
5	Sezonowość działalności	12
6	Segmenty operacyjne	12
7	Umowy z klientami	14
8	Koszt własny sprzedaży	15
9	Podatek dochodowy	16
10	Wartości niematerialne	16
11	Wartość firmy	18
12	Kapitały	19
13	Zysk (strata) na jedną akcję	20
14	Dywidendy	21
15	Instrumenty finansowe według typu	21
16	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	23
17	Transakcje z podmiotami powiązanymi	23
18	Płatności w formie akcji	24
19	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	25
III.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO JEDNOSTKOWEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU	26
IV.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	28
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	30
1	Informacje ogólne	31
2	Podstawa sporządzenia	31
3	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	33
4	Sezonowość działalności	33
5	Umowy z klientami	33
6	Koszt własny sprzedaży	34
7	Podatek dochodowy	35
8	Wartości niematerialne	35
9	Kapitały	37
10	Zysk (strata) na jedną akcję	39
11	Dywidendy	39
12	Instrumenty finansowe	39
13	Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych	43
14	Transakcje z podmiotami powiązanymi	43
15	Płatności w formie akcji	45
16	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	45
V.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU	47
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń dotyczących emitenta	47
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	49
3	Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej emitenta	49
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	49
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące	49

6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	50
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi.....	50
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach.....	50
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	50
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału.....	54
11	Zarządzanie ryzykiem	54

I. WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025	2026	2025
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	123 093	96 602	28 948	22 887
Koszt własny sprzedaży	(110 917)	(87 160)	(26 085)	(20 650)
Wynik brutto ze sprzedaży	12 176	9 442	2 863	2 237
Wynik z działalności operacyjnej	4 316	(668)	1 015	(158)
Wynik przed opodatkowaniem	4 414	(1 146)	1 038	(272)
Wynik netto	4 208	(835)	990	(198)
Dochody całkowite razem	5 114	(877)	1 203	(208)
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	4 981	(790)	1 171	(187)
- przypadające na udziały niekontrolujące	133	(87)	31	(21)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	0,30	(0,05)	0,07	(0,01)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	0,30	(0,05)	0,07	(0,01)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	16 064	10 312	3 778	2 443
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(9 831)	(12 961)	(2 312)	(3 071)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(83)	(79)	(20)	(19)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	6 150	(2 728)	1 446	(646)
Przepływy pieniężne netto razem	6 149	(2 850)	1 446	(675)
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025	2026	2025
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	71 418	70 441	16 623	16 666
Aktywa obrotowe	54 026	46 111	12 575	10 909
Razem aktywa	125 444	116 552	29 198	27 575
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	78 979	73 998	18 383	17 507
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	670	537	156	127
Razem kapitał własny	79 649	74 535	18 539	17 634
Zobowiązania długoterminowe	12 633	9 801	2 940	2 319
Zobowiązania krótkoterminowe	33 162	32 216	7 719	7 622
Razem zobowiązania	45 795	42 017	10 659	9 941
Razem kapitał własny i zobowiązania	125 444	116 552	29 198	27 575

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2026 i 2025 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2026 roku oraz 31 grudnia 2025 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 2026 roku - 4,2522 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku – 4,2208 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2026 roku – 4,2963 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2025 roku – 4,2267 EUR/PLN.

II. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2026 (niebadane)	2025 (niebadane)	2026 (niebadane)	2025 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	7	123 093	96 602	55 326	46 170
Koszt własny sprzedaży	8	(110 917)	(87 160)	(50 105)	(41 474)
Wynik brutto ze sprzedaży		12 176	9 442	5 221	4 696
Koszty ogólnego zarządu	8	(5 787)	(7 176)	(2 824)	(3 486)
Przychody operacyjne pozostałe		199	2 673	0	2 546
Koszty operacyjne pozostałe		(2 272)	(5 607)	(2 177)	(4 716)
Wynik z działalności operacyjnej		4 316	(668)	220	(960)
Przychody finansowe		118	50	20	6
Koszty finansowe		(20)	(102)	(8)	45
Udział w zyskach (stratach) netto jednostek stowarzyszonych		-	(426)	-	(244)
Wynik przed opodatkowaniem		4 414	(1 146)	232	(1 153)
Podatek dochodowy	9	(206)	311	664	396
Zysk/(strata) z działalności kontynuowanej		4 208	(835)	896	(757)
Zysk/(strata) z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Wynik netto		4 208	(835)	896	(757)
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku:		906	(42)	370	143
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		906	(42)	370	143
Inne dochody całkowite razem		906	(42)	370	143
Dochody całkowite razem		5 114	(877)	1 266	(614)
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		4 981	(790)	1 371	(615)
- przypadające na udziały niekontrolujące		133	(87)	(105)	1
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		4 075	(748)	1 001	(758)
- przypadające na udziały niekontrolujące		133	(87)	(105)	1
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
Podstawowy	13	0,30	(0,05)	0,07	(0,06)
z działalności kontynuowanej		0,30	-0,05	0,07	-0,06
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony	13	0,30	(0,05)	0,07	(0,06)
z działalności kontynuowanej		0,30	-0,05	0,07	-0,06
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	Nota	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		986	1 252
Wartości niematerialne	10	40 661	42 549
Wartość firmy	11	14 786	14 356
Udziały i akcje	15	6 333	6 230
Inwestycje w jednostki stowarzyszone		-	-
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		8 652	6 054
		71 418	70 441
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	15	34 932	32 077
Należności z tytułu podatku dochodowego		637	1 751
Aktywa kryptograficzne		32	22
Aktywa finansowe pozostałe	15	198	183
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		18 227	12 078
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		54 026	46 111
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		54 026	46 111
Razem aktywa		125 444	116 552
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	12	6 900	6 900
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		511	(395)
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	18	6 468	6 468
Pozostałe kapitały rezerwowe		7 679	7 679
Zatrzymane zyski		25 358	21 283
		78 979	73 998
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące		670	537
Razem kapitał własny		79 649	74 535
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		12 604	9 759
Zobowiązania finansowe pozostałe	15	29	42
		12 633	9 801
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	15	620	658
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	15	32 539	30 646
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		3	912
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		33 162	32 216
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		33 162	32 216
Razem zobowiązania		45 795	42 017
Razem kapitał własny i zobowiązania		125 444	116 552

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 2026 (badane)	6 900	32 063	(395)	6 468	7 679	21 283	73 998	537	74 535
Zysk (strata) netto	-	-	-	-	-	4 075	4 075	133	4 208
Inne całkowite dochody	-	-	906	-	-	-	906	-	906
Całkowite dochody	-	-	906	-	-	4 075	4 981	133	5 114
Zmiany kapitału własnego	-	-	906	-	-	4 075	4 981	133	5 114
Na dzień 30 czerwca 2026 (niebadane)	6 900	32 063	511	6 468	7 679	25 358	78 979	670	79 649

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 18	-	-	-	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

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony	
		30 czerwca	
Nota		2026	2025
		(niebadane)	(niebadane)
		4 414	(1 146)
Wynik przed opodatkowaniem		11 343	11 581
Korekty:			
Amortyzacja	8	10 189	9 435
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		386	675
Przychody z tytułu odsetek		(17)	(11)
Koszty z tytułu odsetek		9	21
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		(30)	451
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	10	1 880	3 747
Zmiana stanu należności	16	(2 855)	2 869
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	16	1 893	(6 369)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	18	-	408
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych		(10)	(116)
Zyski(straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		(102)	45
Udział w (zyskach)/stratach netto jednostek stowarzyszonych		-	426
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		15 757	10 435
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		307	(123)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		16 064	10 312
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		395	225
Odsetki otrzymane		5	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych		(15)	(28)
Nakłady na wartości niematerialne	10	(10 216)	(13 158)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(9 831)	(12 961)
Działalność finansowa			
Wpływy z kredytów i pożyczek		-	7
Spłaty kredytów i pożyczek		(7)	-
Spłata zobowiązań leasingowych		(67)	(65)
Odsetki		(9)	(21)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(83)	(79)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		6 150	(2 728)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		(1)	(122)
Przepływy pieniężne netto razem		6 149	(2 850)
Środki pieniężne na początek okresu		12 078	14 818
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		18 227	11 968
- 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 zakończony 30 czerwca 2026 roku oraz zawiera dane porównawcze za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień 31 grudnia 2025 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 2026 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 2026 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
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 Media 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
PlayEmber Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	stowarzyszona/metodą praw własności	33% - poprzez ADC Games	06.09.2021
AppLifters Sp. z o.o.	Gdynia, Polska	działalność usługowa dla sektora gier mobilnych	zależna/pełna	100%	21.02.2022
MoonDrip FZ-LLC ¹⁾	Rakez, Zjednoczone Emiraty Arabskie	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	06.05.2022
Boomland Global Sp. z o.o. w likwidacji ²⁾	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%	06.07.2023

1) W dniu 22 kwietnia 2026 roku Spółka BoomLand FZ-LLC zmieniła nazwę na MoonDrip FZ-LLC.

2) W dniu 26 sierpnia 2026 roku proces likwidacji spółki BoomLand Global Sp. z o.o. w likwidacji został zakończony. Złożono wniosek do Sądu Rejonowego Gdańsk- Północ o wykreślenie z KRS.

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 2025 roku.

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 2025 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej.

- a) 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),
- b) 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).
- 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).

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 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 9 maja 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- b) Zmiany do MSSF 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 21 sierpnia 2025 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- c) MSSF 18 „Prezentacja i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych” – opublikowano 9 kwietnia 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie).
- d) Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów walutowych: przeliczenie na hiperinflacyjną walutę prezentacji” - opublikowano 13 listopada 2025 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- e) MSSF 20 „Aktywa regulacyjne i zobowiązania regulacyjne” – opublikowano 27 maja 2026 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2029 roku lub po tej dacie).
- f) Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – dotyczące opcji wyceny w wartości godziwej, opublikowane 26 czerwca 2026 roku, obowiązujące przy pierwszym zastosowaniu MSSF 18.

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

Stosowane przez Grupę szacunki zostały opisane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2025 roku.

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Stosowane przez Grupę szacunki zostały opisane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2025 roku.

5 Sezonowość działalności

Działalność Grupy nie podlega istotnym wahaniom sezonowym.

6 Segmenty operacyjne

Do dnia 31 grudnia 2025 roku Grupa prezentowała informacje w podziale na dwa segmenty operacyjne: gry mobilne oraz projekty blockchain. Z końcem poprzedniego okresu sprawozdawczego Grupa zaprzestała kontynuacji projektów blockchainowych, w efekcie czego główna działalność Grupy, jaką jest produkcja i wydawnictwo gier na urządzenia mobilne, stanowi jeden segment operacyjny w bieżącym okresie sprawozdawczym.

W okresie sprawozdawczym zakończonym 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień 31 grudnia 2025 roku Zarząd Jednostki dominującej oceniał działalność segmentów operacyjnych głównie w oparciu o miarę w postaci wskaźnika EBITDA (zysk/strata z działalności operacyjnej powiększona o amortyzację) oraz zysku netto. Zarząd otrzymywał również informacje o przychodach i aktywach segmentów.

W Grupie nie występowały różnice pomiędzy wyceną aktywów, zobowiązań oraz zysków i strat segmentów sprawozdawczych a pomiędzy raportowanymi przez Grupę.

Transakcje pomiędzy segmentami rozliczano na warunkach rynkowych.

Poniżej przedstawiono dane porównawcze dla wyżej wymienionych segmentów.

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 głównie 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.

Aktywa segmentów

	31 grudnia 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)
Wartości niematerialne	42 521	28	-	42 549
Pozostałe aktywa trwałe	27 892	4	(4)	27 892
Aktywa trwałe	70 413	32	(4)	70 441
Środki pieniężne	12 072	6	-	12 078
Aktywa kryptograficzne	9	13	-	22
Pozostałe aktywa obrotowe	34 093	39	(121)	34 011
Aktywa obrotowe	46 174	58	(121)	46 111
Aktywa razem	116 587	90	(125)	116 552

Zobowiązania segmentów

	31 grudnia 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)
Zobowiązania długoterminowe	9 801	-	-	9 801
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	31 607	8 398	(7 789)	32 216
zobowiązania z tyt. umów SAFT	-	-	-	-
Zobowiązania razem	41 408	8 398	(7 789)	42 017

W segmencie Projekty blockchain główne pozycje bilansowe w 2025 roku to zobowiązania handlowe oraz z tytułu pożyczki wobec spółki Boombit S.A.

7 Umowy z klientami

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026		2025	
	(niebadane)		(niebadane)	
reklamy	65 344	53%	53 939	57%
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii	34 204	28%	33 112	34%
blockchain	10	0%	248	0%
rev share	20 709	17%	7 105	7%
pozostałe	2 826	2%	2 198	2%
	123 093	100%	96 602	100%
w tym:				
platformy dystrybucyjne	99 548	81%	87 051	90%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026		2025	
	(niebadane)		(niebadane)	
Android	57 831	58%	53 674	62%
iOS	41 335	42%	32 795	37%
pozostałe	382	0%	582	1%
	99 548	100%	87 051	100%

Informacje geograficzne (platformy dystrybucyjne i rev share)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (niebadane)		2025 (niebadane)	
Ameryka Północna	47 796	40%	37 860	40%
Europa	35 477	30%	37 921	40%
Azja	31 042	26%	13 041	14%
Ameryka Południowa	2 466	2%	2 514	3%
Australia i Oceania	2 887	2%	2 101	2%
Afryka	589	0%	719	1%
	120 257	100%	94 156	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (niebadane)		2025 (niebadane)	
Skyloft Yazilim	19 835	16%	6 785	7%
Google	18 669	15%	18 919	20%
Unity Technologies	14 426	12%	8 704	9%
Apple	14 403	12%	13 518	14%
Applovin	9 530	8%	7 562	8%
Adlogic Technology	7 396	6%	4 911	5%
Facebook	7 017	6%	4 683	5%
Moloco	5 516	4%	3 574	4%
IronSource	5 181	4%	9 262	9%
AdMob	4 786	4%	5 448	6%
Fyber Monetization	2 063	2%	2 102	2%
Gadsme	1 736	1%	1 794	2%
TikTok	1 547	1%	1 008	1%
pozostali	10 988	9%	8 332	8%
	123 093	100%	96 602	100%

8 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026 (niebadane)	2025 (niebadane)
Amortyzacja	10 189	9 435
Zużycie materiałów i energii	89	96
Usługi obce	106 861	86 192
Prowizje platform dystrybucyjnych	8 858	8 658
Koszty user acquisition	70 380	49 543
Koszty rev share	9 911	6 059
Podatki i opłaty	181	219
Wynagrodzenia	8 176	9 227
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 604	1 949
Pozostałe koszty rodzajowe	249	340
Razem koszty według rodzaju	127 349	107 458
Nakłady na prace rozwojowe	(10 645)	(13 122)
Koszty ogólnego zarządu	(5 787)	(7 176)
Koszt własny sprzedaży	110 917	87 160

9 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem	4 414	(1 146)
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(839)	218
Różnica na podatku wg innej stawki	226	83
Rezygnacja z aktywa na stratę podatkową	568	(14)
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	263	(391)
w tym: koszty programów motywacyjnych	-	(78)
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	-	-
Przychody niebędące podstawą do opodatkowania	(355)	269
Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych	(69)	146
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(206)	311
efektywna stopa podatkowa	4,7%	27,1%

10 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 2026 (badane)							
Koszt	67 425	42 190	19 238	6 845	1 987	201	137 886
Umorzenie narastająco	(45 520)	(24 724)	(4 265)	-	-	-	(74 509)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(8 540)	(2 526)	(4 759)	(3 895)	(1 108)	-	(20 828)
Wartość netto	13 365	14 940	10 214	2 950	879	201	42 549
Zwiększenia*	-	-	-	8 132	2 084	-	10 216
Sprzedaż/likwidacja brutto	(5)	-	-	(49)	(142)	-	(196)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	-	-	-	-	-	-	-
Transfer między kategoriami	6 371	2 169	2 186	(8 532)	(1 993)	(201)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(5)	6	-	46	-	-	47
Amortyzacja	(5 316)	(2 510)	(2 249)	-	-	-	(10 075)
(Utworzenie)/wykorzystanie odpisów z tyt. utraty wartości	(427)	-	(47)	(839)	(567)	-	(1 880)
Na dzień 30 czerwca 2026 (niebadane)							
Koszt	74 073	44 516	21 424	6 448	1 936	-	148 397
Umorzenie narastająco	(50 971)	(27 283)	(6 513)	-	-	-	(84 767)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(9 119)	(2 628)	(4 807)	(4 740)	(1 675)	-	(22 969)
Wartość netto	13 983	14 605	10 104	1 708	261	-	40 661

* wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w nocie nr 8 o przychody uzyskane w fazie Soft launch w kwocie 429 tys. PLN

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 6 784 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 3 432 tys. PLN.

Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 429 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 2025 (badane)							
Koszt	72 483	36 980	8 953	5 896	3 616	1 932	129 858
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 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 nocie nr 8 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.

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 11,9% (9,3% 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.

W konsekwencji utworzono odpisy aktualizujące wartość nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz nabyte wartości niematerialne (prawo do gry) w wysokości 474 tys. PLN.

W okresie porównawczym odpisy aktualizujące na nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz nabyte wartości niematerialne wyniosły 3 747 tys. PLN.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej są 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 projektów w pipeline produkcyjnym pod kątem weryfikacji przesłanek wskazujących na to, że mogła nastąpić utrata wartości składników nakładów na prace rozwojowe w budowie. 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.

Na bazie przeprowadzonej analizy podjęto decyzję o trwałym zaniechaniu prac deweloperskich nad kilkoma tytułami i w konsekwencji całkowitym spisaniu nakładów. Dokonano odpisów aktualizujących wartość tych aktywów w wysokości 1 406 tys. PLN. W okresie porównawczym nie dokonano odpisów aktualizujących na tę kategorię nakładów.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej są 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.

11 Wartość firmy

	Okres 6 miesięcy zakończony	
	30 czerwca 2026 (niebadane)	30 czerwca 2025 (niebadane)
Na dzień 1 stycznia		
Koszt	14 356	15 249
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	14 356	15 249
Różnice kursowe	430	(561)
Na dzień 30 czerwca		
Koszt	14 786	14 688
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	14 786	14 688

12 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958
	13 800 107	6 900 054

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 804 885	1 902 443	27,57%	29,32%
Pozostali akcjonariusze	2 173 648	1 086 823	15,75%	10,98%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiadał bezpośrednio 79.885 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

Na dzień bilansowy niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958
	13 800 107	6 900 054

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 784 197	1 892 099	27,42%	29,21%
Pozostali akcjonariusze	2 194 336	1 097 167	15,90%	11,08%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiadał bezpośrednio 59.197 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

Na dzień publikacji niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958
	13 800 107	6 900 054

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 771 595	1 885 798	27,33%	29,15%
Pozostali akcjonariusze	2 206 938	1 103 468	15,99%	11,15%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 46.595 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

13 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	
	2026	2025
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(niebadane)	(niebadane)
Liczba akcji* (w szt.)	4 075	(748)
	13 800 107	13 640 000
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	0,30	(0,05)

*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	
	2026	2025
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(niebadane)	(niebadane)
Liczba akcji* (w szt.)	4 075	(748)
	13 800 107	13 683 915
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	0,30	(0,05)

*Średnioważona hipotetyczna liczba akcji w okresie sprawozdawczym

14 Dywidendy

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

15 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 2026	31 grudnia 2025
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	(niebadane)	(badane)
Należności handlowe	31 254	27 493
Aktywa finansowe pozostałe	198	183
Środki pieniężne i lokaty	18 227	12 078
	49 679	39 754
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 333	6 230
	6 333	6 230
Aktywa finansowe	56 012	45 984

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 30 czerwca 2026 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 2026

roku wyniosła 6 333 tys. PLN, co oznacza wzrost o kwotę 103 tys. PLN w stosunku do wyceny na dzień 31 grudnia 2025 roku. Zmiana wyceny została rozpoznana w skonsolidowanym rachunku zysków i strat jako przychody finansowe.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej wg poziomów:

	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	(niebadane)	(badane)
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 333	6 230
Wartość na koniec okresu	6 333	6 230
w tym:		
Poziom 1	-	-
Poziom 2	6 333	6 230
Poziom 3	-	-

Zobowiązania finansowe

	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	(niebadane)	(badane)
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	24 943	27 547
Zobowiązania finansowe pozostałe	649	700
	25 592	28 247
Zobowiązania finansowe	25 592	28 247

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 30 czerwca 2026 roku oraz na dzień 31 grudnia 2025 roku Grupa wykazuje:

	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	(niebadane)	(badane)
Zobowiązania finansowe pozostałe		
Zobowiązanie z tytułu leasingu	105	172
- długoterminowe	29	42
- krótkoterminowe	76	130
Zobowiązania z tytułu pożyczek	546	528
	651	700

Na dzień 30 czerwca 2026 roku na zobowiązania z tytułu pożyczek składa się głównie pożyczka udzielona przez Anibala Jose Da Cunha Saraiva Soares spółce MoonDrip FZ-LLC w kryptowalucie o wartości 546 tys. PLN (na dzień 31 grudnia 2025 roku pożyczka wyniosła 521 tys. PLN).

16 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony	
	2026	30 czerwca 2025
	(niebadane)	(niebadane)
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(2 870)	2 859
- zmiana stanu pożyczek	15	10
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(2 855)	2 869
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	1 842	(6 490)
- zmiana stanu pozostałych zobowiązań finansowych	(23)	56
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	67	65
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu otrzymanych pożyczek	7	-
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	1 893	(6 369)

17 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 2026 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.	411	-	-	174	12	5
PlayEmber Sp. z o.o.	-	-	-	4	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	5	-	6
Marcin Olejarz	1	-	-	4	-	-
Anibal Soares	-	-	546	-	-	-
Marek Pertkiewicz	1	-	-	7	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	27	15
	414	-	546	194	39	26

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe (badane)	Pożyczki udzielone (badane)	Pożyczki otrzymane (badane)	Przychody (niebadane)	Zakupy (niebadane)	Zobowiązania handlowe i pozostałe (badane)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	749	-	-	257	5	11
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	5	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ	-	-				
Karolina Szablewska-Olejarz	1		-	5	193	6
Marcin Olejarz	-		-	4	-	-
Anibal Soares	-	-	521	-	-	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	7	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	-	11
	751	-	521	278	198	28

Świadczenia wypłacone Członkom Zarządu i Radzie Nadzorczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025
	(niebadane)	(niebadane)
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:	925	1 000
Zarząd jednostki dominującej, w tym:	846	942
-dywidenda za poprzedni rok	-	-
Zarząd pozostałych jednostek	79	58
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej	287	287
Dywidenda za poprzedni rok	-	-
	1 212	1 287

18 Płatności w formie akcji

W 2025 roku w Grupie rozliczony został program motywacyjny w formie akcji, uchwalony w dniu 21 kwietnia 2022 roku przez Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.

W 2025 roku kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 408 tys. PLN i została ujęta w kapitałach z tytułu płatności w formie akcji.

W związku z realizacją programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki 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 osoby. Posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii E wykonali prawo objęcia akcji serii H z 116.192 warrantów. W dniu 17 grudnia 2025 r. 116.192 akcji serii H zostało zapisanych na rachunkach maklerskich akcjonariuszy, w związku z tym doszło do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 58.096,00 zł.

W związku z realizacją programu motywacyjnego dla członków zarządu Spółki przyjętego uchwałą nr 6 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r. zmienioną uchwałą nr 5 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 16 sierpnia 2023 r., w dniu 30 września 2024 r. została podjęta uchwała o emisji 43.915 warrantów subskrypcyjnych serii F. Wszystkie warranty subskrypcyjne serii F zostały objęte przez uprawnione osoby.

Posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii F wykonali prawo objęcia akcji serii I z 43.915 warrantów. W dniu 17 grudnia 2025 r. 43.915 akcji serii I zostało zapisanych na rachunkach maklerskich akcjonariuszy, w związku z tym doszło do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 21.957,50 zł.

Po przyznaniu akcji serii H i akcji serii I kapitał zakładowy Spółki wynosi 6.900.053,50 zł. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 13.800.107 akcji, o wartości nominalnej 0,50 zł każda.

19 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 14 lipca 2026 roku Spółka dominująca BoomBit S.A. zawarła walutowe kontrakty terminowe typu forward, w celu zminimalizowania ryzyka walutowego, wynikającego ze zmienności kursu GBP/PLN. Transakcje mają na celu zabezpieczenie przeliczonej na PLN wartości wysoce prawdopodobnych, przyszłych wpływów w GBP, które przeznaczone są m.in. na pokrycie kosztów wynagrodzeń oraz stałych zobowiązań. Dla przedmiotowych transakcji Spółka wyznaczyła relację zabezpieczającą i stosuje rachunkowość zabezpieczeń przepływów pieniężnych.
- Przed Competition Appeal Tribunal toczy się postępowanie dotyczące przeciwko Google, w sprawie prowizji pobieranych w związku z dystrybucją aplikacji i transakcjami dokonywanymi za pośrednictwem Google Play (sygnatura postępowania: 1673/7/7/24 - Professor Barry Rodger v Alphabet Inc. and Others). Class Representative, Professor Barry Rodger, oraz Google uzgodnili proponowaną ugodę o łącznej wartości 260 mln GBP, z czego 160 mln GBP przeznaczone będzie do podziału między class members. W dniach 15-16 września 2026 r. odbyło się przesłuchanie w tej sprawie przed Competition Appeal Tribunal, który następnie w dniu 18 września 2026 r. zatwierdził przygotowaną przez strony ugodę. BoomBit Games Limited jest podmiotem posiadającym status class member/represented person w tym postępowaniu. Zatwierdzenie ugody nie oznacza jeszcze bezpośredniej wypłaty środków na rzecz BoomBit Games Limited. Kolejnym etapem będzie przeprowadzenie procedury zgłoszenia i weryfikacji roszczeń oraz ustalenie ostatecznych kwot przypadających poszczególnym class members. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Grupa nie posiada informacji na temat wysokości i terminu możliwej do uzyskania przez BoomBit Games Limited kwoty.
- W dniu 12 sierpnia 2026 roku Spółka dominująca BoomBit S.A. zawarła ramową umowę współpracy z estońskim studiem Mangra Games OÜ („Mangra”), założonym przez dwóch ekspertów z wieloletnim doświadczeniem zarządczym w takich studiach jak Kwalee czy Playrix. Zgodnie z przyjętymi założeniami, Mangra będzie odpowiadać za produkcję oraz pozyskiwanie z rynku nowych gier (w szczególności z gatunku *hybrid puzzle* oraz *arcade shooter*), podczas gdy BoomBit S.A. obejmie rolę ich wydawcy. Integralną częścią umowy jest również *term sheet* inwestycyjny, określający wstępne warunki, na jakich Spółka będzie mogła docelowo objąć 50% udziałów w Mangra, po cenie równej ich wartości nominalnej.

**III. WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO JEDNOSTKOWEGO
SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY
30 CZERWCA 2026 ROKU**

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025	2026	2025
	tys. PLN		tys. EUR	
	(badane)	(niebadane)	(badane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	90 049	58 686	21 177	13 904
Koszt własny sprzedaży	(77 160)	(54 462)	(18 146)	(12 903)
Wynik brutto ze sprzedaży	12 889	4 224	3 031	1 001
Wynik z działalności operacyjnej	4 733	(5 795)	1 113	(1 373)
Wynik przed opodatkowaniem	10 010	(4 793)	2 354	(1 136)
Wynik netto	8 477	(4 089)	1 994	(969)
Dochody całkowite razem	8 477	(4 089)	1 994	(969)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	0,61	(0,30)	0,14	(0,07)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	0,61	(0,30)	0,14	(0,07)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 222	6 841	2 169	1 621
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 830)	(8 357)	(1 371)	(1 980)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(76)	(86)	(18)	(20)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	3 316	(1 602)	780	(380)
Przepływy pieniężne netto razem	3 319	(1 701)	781	(403)
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025	2026	2025
	tys. PLN		tys. EUR	
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)
Aktywa trwałe	57 094	60 147	13 289	14 230
Aktywa obrotowe	51 689	39 380	12 031	9 317
Razem aktywa	108 783	99 527	25 320	23 547
Razem kapitał własny	79 250	70 773	18 446	16 744
Zobowiązania długoterminowe	4 923	3 403	1 146	805
Zobowiązania krótkoterminowe	24 610	25 351	5 728	5 998
Razem zobowiązania	29 533	28 754	6 874	6 803
Razem kapitał własny i zobowiązania	108 783	99 527	25 320	23 547

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2026 i 2025 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2026 roku oraz 31 grudnia 2025 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 2026 roku - 4,2522 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku – 4,2208 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2026 roku – 4,2963 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2025 roku – 4,2267 EUR/PLN.

**IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU**

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2026 (badane)	2025 (niebadane)	2026 (badane)	2025 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	5	90 049	58 686	43 569	26 252
Koszt własny sprzedaży	6	(77 160)	(54 462)	(34 923)	(25 135)
Wynik brutto ze sprzedaży		12 889	4 224	8 646	1 117
Koszty ogólnego zarządu	6	(5 198)	(6 567)	(2 514)	(3 253)
Przychody operacyjne pozostałe		1 353	928	1 274	245
Koszty operacyjne pozostałe		(4 311)	(4 380)	(3 644)	(4 186)
Wynik z działalności operacyjnej		4 733	(5 795)	3 762	(6 077)
Przychody finansowe		5 297	1 257	5 095	657
Koszty finansowe		(20)	(255)	(8)	(26)
Wynik przed opodatkowaniem		10 010	(4 793)	8 849	(5 446)
Podatek dochodowy	7	(1 533)	704	(1 314)	979
Wynik netto		8 477	(4 089)	7 535	(4 467)
Pozostałe dochody całkowite		-	-	-	-
Dochody całkowite razem		8 477	(4 089)	7 535	(4 467)
Wynik na akcję (w PLN)					
Podstawowy		0,61	(0,30)	0,54	(0,33)
z działalności kontynuowanej	10	0,61	(0,30)	0,54	(0,33)
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony		0,61	(0,30)	0,54	(0,33)
z działalności kontynuowanej	10	0,61	(0,30)	0,54	(0,33)
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
	Nota	2026	2025
		(badane)	(badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		986	1 089
Wartości niematerialne	8	38 496	41 548
Udziały i akcje	12	17 612	17 510
		57 094	60 147
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	12	34 815	25 005
Należności z tytułu podatku dochodowego		-	1 259
Aktywa finansowe pozostałe	12	4 712	4 273
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		12 162	8 843
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		51 689	39 380
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		51 689	39 380
Razem aktywa		108 783	99 527
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na akcjonariuszy Spółki			
Kapitał zakładowy	9	6 900	6 900
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 064	32 064
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	15	6 809	6 809
Pozostałe kapitały rezerwowe		7 679	7 679
Zatrzymane zyski		25 798	17 321
Razem kapitał własny		79 250	70 773
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		4 894	3 361
Zobowiązania finansowe pozostałe	12	29	42
		4 923	3 403
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	12	76	130
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	12	24 534	25 221
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		24 610	25 351
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		24 610	25 351
Razem zobowiązania		29 533	28 754
Razem kapitał własny i zobowiązania		108 783	99 527

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	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zatrzymane zyski	Razem
Na dzień 1 stycznia 2026 (badane)		6 900	32 064	6 809	7 679	17 321	70 773
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	8 477	8 477
Całkowite dochody		-	-	-	-	8 477	8 477
Zmiany kapitału własnego		-	-	-	-	8 477	8 477
Na dzień 30 czerwca 2026 (badane)		6 900	32 064	6 809	7 679	25 798	79 250
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	15	-	-	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

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony	
		30 czerwca	
	Nota	2026	2025
		(badane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem		10 010	(4 793)
Korekty:		(2 047)	11 404
Amortyzacja	6	9 359	8 673
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	8	2 851	3 851
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		(172)	501
Przychody z tytułu odsetek		(219)	(451)
Koszty z tytułu odsetek		9	21
Dywidendy otrzymane		(47)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		(599)	207
Zmiana stanu należności	13	(8 590)	6 645
Zmiana stanu zobowiązań	13	(687)	(7 629)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	15	-	408
Zyski (straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		(102)	45
Odpis aktualizujący należności	12	(3 850)	(867)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		7 963	6 611
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		1 259	230
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		9 222	6 841
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		796	239
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek		1 373	3 621
Dywidendy otrzymane		47	-
Odsetki otrzymane		1 266	38
Sprzedaż jednostek stowarzyszonych		-	157
Wpływy z tytułu likwidacji spółek zależnych		-	54
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych		(15)	(33)
Nakłady na wartości niematerialne	8	(9 237)	(12 096)
Udzielone pożyczki		(60)	(337)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(5 830)	(8 357)
Działalność finansowa			
Spłata zobowiązań leasingowych		(67)	(65)
Odsetki		(9)	(21)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(76)	(86)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		3 316	(1 602)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		3	(99)
Przepływy pieniężne netto razem		3 319	(1 701)
Środki pieniężne na początek okresu		8 843	8 596
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		12 162	6 895
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

1 Informacje ogólne

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2026 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 2025 roku.

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 2026 roku, które zostało zatwierdzone do publikacji w dniu 25 września 2026 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 2025 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę opisanych poniżej.

- 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).
- f) 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).

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:

- g) MSSF 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 9 maja 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- h) Zmiany do MSSF 19 „Spółki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnianie informacji” - opublikowano 21 sierpnia 2025 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- i) MSSF 18 „Prezentacja i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych” – opublikowano 9 kwietnia 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie).

- j) Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów walutowych: przeliczenie na hiperinflacyjną walutę prezentacji” - opublikowano 13 listopada 2025 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- k) MSSF 20 „Aktywa regulacyjne i zobowiązania regulacyjne” – opublikowano 27 maja 2026 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2029 roku lub po tej dacie),
- l) Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – dotyczące opcji wyceny w wartości godziwej, opublikowane 26 czerwca 2026 roku, obowiązujące przy pierwszym zastosowaniu MSSF 18.

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

Stosowane przez Spółkę szacunki zostały opisane w sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2025 roku.

3 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Stosowane przez Spółkę szacunki zostały opisane w jednostkowym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2025 roku.

4 Sezonowość działalności

Działalność Spółki nie podlega istotnym wahaniom sezonowym.

5 Umowy z klientami

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (badane)		2025 (niebadane)	
rev share	84 927	94%	53 392	91%
reklamy	505	1%	1 637	3%
mikropłatności	20	0%	141	0%
usługi	4 597	5%	3 516	6%
	90 049	100%	58 686	100%
w tym:				
platformy (dystrybucja)	525	1%	1 778	3%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (badane)		2025 (niebadane)	
Android	88	17%	1 047	59%
iOS	432	82%	624	35%
pozostałe	5	1%	107	6%
	525	100%	1 778	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (badane)		2025 (niebadane)	
Europa	81 143	90%	55 586	95%
Azja	8 707	10%	2 220	4%
Ameryka Północna	164	0%	774	1%
Pozostałe	35	0%	106	0%
	90 049	100%	58 686	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2026 (badane)		2025 (niebadane)	
BoomBit Games	68 178	76%	52 577	90%
Skyloft Yazilim	8 418	9%	246	0%
Mobile Esports	5 721	6%	29	0%
AppLifters	2 495	3%	19	0%
pozostali	5 237	6%	5 815	10%
	90 049	100%	58 686	100%

6 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026 (badane)	2025 (niebadane)
Amortyzacja	9 359	8 673
Zużycie materiałów i energii	85	98
Usługi obce, w tym:	73 559	54 203
Provizje platform dystrybucyjnych	6	37
Koszty user acquisition	52 529	31 402
Koszty rev share	4 886	3 253
Podatki i opłaty	81	136
Wynagrodzenia	6 950	7 878
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 343	1 704
Pozostałe koszty rodzajowe	218	297
Razem koszty według rodzaju	91 595	72 989
Nakłady na prace rozwojowe	(9 237)	(11 960)
Koszty ogólnego zarządu	(5 198)	(6 567)
Koszt własny sprzedaży	77 160	54 462

7 Podatek dochodowy

Wynik przed opodatkowaniem

Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)

Przychody niepodatkowe

Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów

- w tym koszty programów motywacyjnych

Korekta podatku za lata ubiegłe

Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego

Efektywna stopa podatkowa

Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
2026	2025
(badane)	(niebadane)
10 010	(4 793)
(1 902)	911
89	52
280	(256)
-	(78)
-	(3)
(1 533)	704
15,3%	14,7%

8 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 2026 (badane)							
Koszt	56 023	36 858	19 258	5 809	2 071	201	120 220
Umorzenie narastająco	(39 278)	(22 875)	(3 878)	-	-	-	(66 031)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 591)	(48)	(4 692)	(3 119)	(1 191)	-	(12 641)
Wartość netto	13 154	13 935	10 688	2 690	880	201	41 548
Zwiększenia	-	-	-	7 208	2 029	-	9 237
Sprzedaż/likwidacja brutto	-	-	-	(49)	(142)	-	(191)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	-	-	-	-	-	-	-
Transfer między kategoriami	6 002	2 133	2 155	(8 134)	(1 955)	(201)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	-	-	-	-	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	-	-	-	-	-	-	-
Amortyzacja	(4 695)	(2 353)	(2 199)	-	-	-	(9 247)
Utworzenie odpisów z tyt. utraty wartości	(659)	-	(708)	(892)	(592)	-	(2 851)
Transfer między kategoriami - odpisy	-	-	-	-	-	-	-
Na dzień 30 czerwca 2026 (badane)							
Koszt	62 025	38 991	21 413	4 834	2 003	-	129 266
Umorzenie narastająco	(43 973)	(25 228)	(6 077)	-	-	-	(75 278)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(4 250)	(48)	(5 400)	(4 011)	(1 783)	-	(15 492)
Wartość netto	13 802	13 715	9 936	823	220	-	38 496

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 6 208 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 3 029 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	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)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	-	-	-	-	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	-	-	-	-	-	-	-
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.

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 11,9% (9,3% 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 1 367 tys. PLN.

W okresie porównawczym odpisy aktualizujące na nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz nabyte wartości niematerialne wyniosły 3 851 tys. PLN.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej są 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 projektów w pipeline produkcyjnym pod kątem weryfikacji przesłanek wskazujących na to, że mogła nastąpić utrata wartości składników nakładów na prace rozwojowe w budowie. 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.

Na bazie przeprowadzonej analizy podjęto decyzję o trwałym zaniechaniu prac deweloperskich nad kilkoma tytułami i w konsekwencji całkowitym spisaniu nakładów. Dokonano odpisów aktualizujących wartość tych aktywów w wysokości 1 484 tys. PLN. W okresie porównawczym nie dokonano odpisów aktualizujących na tę kategorię nakładów.

Przeprowadzone analizy wrażliwości wskazują, iż kluczowymi czynnikami wpływającymi na szacunek wartości użytkowej są 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.

9 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego, kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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		
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096		
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958		
	13 800 107	6 900 054		
	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 804 885	1 902 443	27,57%	29,32%
Pozostali akcjonariusze	2 173 648	1 086 823	15,75%	10,98%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiadał bezpośrednio 79.885 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

Na dzień bilansowy niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego, kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958
	13 800 107	6 900 054

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 784 197	1 892 099	27,42%	29,21%
Pozostali akcjonariusze	2 194 336	1 097 167	15,90%	11,08%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiadał bezpośrednio 59.197 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

Na dzień publikacji niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego, kapitał podstawowy oraz struktura akcjonariatu 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
Seria H – zwykłe na okaziciela	116 192	58 096
Seria I – zwykłe na okaziciela	43 915	21 958
	13 800 107	6 900 054

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368	14,37%	15,06%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	28,99%	30,30%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 771 595	1 885 798	27,33%	29,15%
Pozostali akcjonariusze	2 206 938	1 103 468	15,99%	11,15%
	13 800 107	6 900 054	100,00%	100,00%

*Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada bezpośrednio 46.595 akcji oraz 3.725.000 akcji za pośrednictwem spółki We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym i jest jej podmiotem dominującym.

10 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	
	2026	2025
	(badane)	(niebadane)
Wynik netto (w tys. PLN)	8 477	(4 089)
Liczba akcji* (w szt.)	13 800 107	13 640 000
Wynik na akcję zwykły (w PLN)	0,61	(0,30)

* 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	
	2026	2025
	(badane)	(niebadane)
Wynik netto (w tys. PLN)	8 477	(4 089)
Liczba akcji* (w szt.)	13 800 107	13 683 915
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	0,61	(0,30)

* średnioważona hipotetyczna liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

11 Dywidendy

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

12 Instrumenty finansowe

Na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Spółce występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, z 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 2026	31 grudnia 2025
	(badane)	(badane)
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	30 643	16 768
Aktywa finansowe pozostałe	4 712	4 273
Środki pieniężne i lokaty	12 162	8 843
	47 517	29 884
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 333	6 230
	6 333	6 230
Aktywa finansowe	53 850	36 114

Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

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

- Pożyczki udzielone spółce AppLifters Sp. z o.o. w łącznej kwocie 2 435 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Na dzień bilansowy Spółka wykazuje odpis aktualizacyjny na to aktywne wraz z odsetkami w wysokości 1 392 tys. PLN. Termin spłaty pożyczek ustalono na 31 grudnia 2026 roku.
- Pożyczkę udzieloną spółce MoonDrip FZ-LLC (dawniej BoomLand FZ-LLC) w kwocie 831 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę SOFR 3M, powiększoną o marżę. Na dzień bilansowy Spółka wykazuje odpis aktualizacyjny na to aktywne wraz z odsetkami w wysokości 1 965 tys. PLN.
- Pożyczkę udzieloną spółce Mobile Esports Sp. z o.o. w kwocie 825 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 1M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki został ustalony na 31 grudnia 2026 roku.
- 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 31 października 2026 roku.

Aktywa finansowe pozostałe

Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym

Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym

Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym netto, w tym:

- aktywa trwałe
- aktywa obrotowe

Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym

Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom pozostałym

Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym netto, w tym:

- aktywa trwałe
- aktywa obrotowe

Aktywa finansowe pozostałe - netto

	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	(badane)	(badane)
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym	7 871	10 077
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym	(3 357)	(5 987)
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym netto, w tym:	4 514	4 090
- aktywa trwałe	-	-
- aktywa obrotowe	4 514	4 090
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym	198	183
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom pozostałym	-	-
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym netto, w tym:	198	183
- aktywa trwałe	-	-
- aktywa obrotowe	198	183
Aktywa finansowe pozostałe - netto	4 712	4 273

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 odwrócenie utworzonych w poprzednich okresach odpisów z tytułu utraty wartości udzielonych pożyczek.

Na dzień 30 czerwca 2026 roku odpisy z tytułu utraty wartości udzielonych pożyczek wyniosły 3 357 tys. PLN i odnosiły się w całości do ekspozycji w jednostkach powiązanych, tj. MoonDrip FZ-LLC oraz AppLifters Sp. z o.o., z czego w bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka rozwiązała odpisy aktualizujące na kwotę 1 450 tys. zł z tytułu ekspozycji w MoonDrip FZ-LLC oraz na kwotę 1 180 tys. zł z tytułu ekspozycji w AppLifters Sp. z o.o. Rozwiązanie odpisów wynika z ponownej oceny ryzyka kredytowego oraz weryfikacji prognozowanych przepływów pieniężnych z tych aktywów.

Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazała odpisy z tytułu utraty wartości udzielonych pożyczek w wysokości 5 987 tys. PLN.

	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025
Wartość na początek okresu	(badane) 5 987	(badane) 7 487
Utworzenie odpisu	-	109
Odwroćenie odpisu	(2 630)	(695)
Wykorzystanie odpisu	-	(914)
Wartość na koniec okresu	3 357	5 987
w tym:		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	-	-
Stopień 3	3 357	5 987

Stan pożyczek wg. stopni utraty wartości:

	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025
Aktywa finansowe pozostałe - netto	(badane) 4 712	(badane) 4 273
Odpis aktualizujący wartość aktywów finansowych pozostałych	(3 357)	(5 987)
Aktywa finansowe pozostałe - brutto	8 069	10 260
w tym:		
Stopień 1	1 078	3 667
Stopień 2	198	183
Stopień 3	6 793	6 410

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 1 220 tys. PLN, odnoszącą się do ekspozycji w MoonDrip FZ-LLC. Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazywała odpis z tytułu utraty wartości należności w jednostkach powiązanych w wysokości 4 242 tys. PLN.

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

	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025
Wartość na początek okresu	(badane) 4 242	(badane) 4 541
Utworzenie odpisu	-	-
Odwroćenie odpisu	(1 220)	(299)
Wykorzystanie odpisu	-	-
Wartość na koniec okresu	3 022	4 242
w tym:		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	-	-
Stopień 3	3 022	4 242

	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025
Należności handlowe – netto	(badane)	(badane)
Odpis aktualizujący wartość należności handlowych	30 643	16 768
Należności handlowe - brutto	(3 022)	(4 242)
	33 665	21 010
w tym:		
Stopień 1	27 598	15 983
Stopień 2	-	1
Stopień 3	6 067	5 026

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 s.r.o. Na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka dokonała wyceny do wartości godziwej tych udziałów, 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 na dzień 30 czerwca 2026 roku potwierdziła wartość inwestycji według wyceny sporządzonej na dzień 31 grudnia 2025 roku.

Po zastosowaniu kursu EUR/PLN na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka rozpoznała wartość bieżącą w kwocie 6 333 tys. PLN, co oznacza wzrost o kwotę 103 tys. PLN w stosunku do wyceny na dzień 31 grudnia 2025 roku. Zmiana wyceny została rozpoznana w rachunku zysków i strat jako przychody finansowe.

	30 czerwca	31 grudnia
	2026	2025
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	(badane)	(badane)
Wartość na koniec okresu	6 333	6 230
w tym:		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	6 333	6 230
Stopień 3	-	-

Zobowiązania finansowe:

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka wykazuje:

	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025
	(badane)	(badane)
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	20 616	22 735
Inne zobowiązania finansowe	105	172
	20 721	22 907
Zobowiązania finansowe	20 721	22 907

13 Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025
	(badane)	(niebadane)
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(10 249)	9 048
- zmiana stanu należności z tytułu udzielonych pożyczek	439	(2 850)
- zmiana stanu odpisów na należności handlowe	1 220	447
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(8 590)	6 645
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(754)	(7 694)
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu leasingu	67	65
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(687)	(7 629)

14 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 udzielone podmiotom powiązanym – więcej informacji w nocie nr 12. 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 2026 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)	(badane)	(badane)
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	6	-	5	(199)
Marcin Olejarz	1	-	-	-	4	-
Marek Pertkiewicz	1	-	-	-	7	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	13 522	-	236	-	68 178	(466)
Boombit Inc.	6	-	-	-	6	-
TapNice Sp. z o.o.	361	-	-	-	47	(25)
BoomHits Sp. z o.o.	5 120	-	-	-	3 162	(181)
Mindsense Media Sp. z o.o.	4	-	34	-	99	(944)
AppLifters Sp. z o.o.	1 189	1 674	-	-	2 566	-
BoomLand Global Sp. z o.o. w likwidacji ¹⁾	-	-	-	-	2	(16)
Mobile Esports Sp. z o.o.	2 991	1 079	290	-	5 765	(45)
MoonDrip FZ-LLC ²⁾	3 045	1 762	-	-	1 616	-
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	298	-	-	-	42	(5)
PlayEmber Sp. z o.o.	-	-	-	-	-	-
	26 539	4 515	566	-	81 499	(1 881)

1) W dniu 26 sierpnia 2026 roku proces likwidacji spółki BoomLand Global Sp. z o.o. w likwidacji został zakończony. Złożono wniosek do Sądu Rejonowego Gdańsk- Północ o wykreślenie z KRS.

2) W dniu 22 kwietnia 2026 roku Spółka BoomLand FZ-LLC zmieniła nazwę na MoonDrip FZ-LLC.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku 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
	(badane)	(badane)	(badane)	(badane)	(niebadane)	(niebadane)
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	6	-	5	(193)
Marcin Olejarz	2	-	-	-	4	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	-	7	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	12 469	-	167	-	52 577	(536)
Boombit Inc.	4	-	-	-	9	-
TapNice Sp. z o.o.	125	-	10	-	50	(34)
BoomHits Sp. z o.o.	3 004	1 632	100	-	1 671	(769)
Play With Games Ltd. ¹⁾	-	-	-	-	534	-
PixelMob Sp. z o.o. w likwidacji ²⁾	-	-	-	-	53	(5)
Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji ³⁾	-	-	-	-	4	-
Mindsense Media Sp. z o.o.	9	-	188	-	34	(843)
AppLifters Sp. z o.o.	784	423	-	-	110	-
BoomLand Global Sp. z o.o. w likwidacji	2	-	-	-	3	-
Mobile Esports Sp. z o.o.	267	2 035	-	-	95	(27)
MoonDrip FZ-LLC	27	-	-	-	192	(42)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	688	-	4	-	216	(5)
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	-	2	-
	17 383	4 090	475	-	55 566	(2 454)

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

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

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

Świadczenia wypłacone Członkom Zarządu i Radzie Nadzorczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2026	2025
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:	(badane)	(niebadane)
Dywidenda	846	942
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej, w tym:	-	-
Dywidenda	287	287
	-	-
	1 133	1 229

15 Płatności w formie akcji

W 2025 roku w Spółce rozliczony został program motywacyjny w formie akcji, uchwalony w dniu 21 kwietnia 2022 roku przez Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.

W 2025 roku kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 408 tys. PLN i została ujęta w kapitałach z tytułu płatności w formie akcji.

W związku z realizacją programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki 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 osoby. Posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii E wykonali prawo objęcia akcji serii H z 116.192 warrantów. W dniu 17 grudnia 2025 r. 116.192 akcji serii H zostało zapisanych na rachunkach maklerskich akcjonariuszy, w związku z tym doszło do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 58.096,00 zł.

W związku z realizacją programu motywacyjnego dla członków zarządu Spółki przyjętego uchwałą nr 6 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r. zmienioną uchwałą nr 5 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 16 sierpnia 2023 r., w dniu 30 września 2024 r. została podjęta uchwała o emisji 43.915 warrantów subskrypcyjnych serii F. Wszystkie warranty subskrypcyjne serii F zostały objęte przez uprawnione osoby. Posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii F wykonali prawo objęcia akcji serii I z 43.915 warrantów. W dniu 17 grudnia 2025 r. 43.915 akcji serii I zostało zapisanych na rachunkach maklerskich akcjonariuszy, w związku z tym doszło do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 21.957,50 zł.

Po przyznaniu akcji serii H i akcji serii I kapitał zakładowy Spółki wynosi 6.900.053,50 zł. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 13.800.107 akcji, o wartości nominalnej 0,50 zł każda.

16 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 14 lipca 2026 roku, Spółka zawarła walutowe kontrakty terminowe typu forward, w celu zminimalizowania ryzyka walutowego, wynikającego ze zmienności kursu GBP/PLN. Transakcje mają na celu zabezpieczenie przeliczonej na PLN wartości wysoce prawdopodobnych, przyszłych wpływów w GBP, które przeznaczone są m.in. na pokrycie kosztów wynagrodzeń oraz zobowiązań operacyjnych. Dla przedmiotowych transakcji Spółka wyznaczyła relację zabezpieczającą i stosuje rachunkowość zabezpieczeń przepływów pieniężnych.
- W dniu 12 sierpnia 2026 roku Spółka dominująca BoomBit S.A. zawarła ramową umowę współpracy z estońskim studiem Mangra Games OÜ („Mangra”), założonym przez dwóch ekspertów z wieloletnim

doświadczeniem zarządczym w takich studiach jak Kwalee czy Playrix. Zgodnie z przyjętymi założeniami, Mangra będzie odpowiadać za produkcję oraz pozyskiwanie z rynku nowych gier (w szczególności z gatunku hybrid puzzle oraz arcade shooter), podczas gdy BoomBit S.A. obejmie rolę ich wydawcy. Integralną częścią umowy jest również term sheet inwestycyjny, określający wstępne warunki, na jakich Spółka będzie mogła docelowo objąć 50% udziałów w Mangra, po cenie równej ich wartości nominalnej.

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2026 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń dotyczących emitenta

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

	Q1 2025	Q2 2025	H1 2025	Q1 2026	Q2 2026	H1 2026	H1 2026 - H1 2025	H1 2026 / H1 2025
Przychody, w tym:	50 432	46 170	96 602	67 767	55 326	123 093	26 491	27%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	16 926	16 186	33 112	19 334	14 870	34 204	1 092	3%
Reklamy	29 339	24 600	53 939	36 103	29 241	65 344	11 405	21%
Blockchain	171	77	248	10	-	10	(238)	-96%
Główne koszty zmienne:	33 688	30 396	64 084	49 956	38 810	88 766	24 683	39%
Prowizje platform	4 143	4 509	8 652	4 819	4 014	8 833	181	2%
User Acquisition*	26 557	22 811	49 368	39 768	30 252	70 021	20 652	42%
Rev share	2 987	3 076	6 063	5 369	4 543	9 913	3 849	63%
Przychody minus główne koszty zmienne	16 744	15 774	32 518	17 811	16 516	34 327	1 808	6%
EBITDA	5 093	3 674	8 767	9 048	5 457	14 505	5 738	65%
Przychody/koszty finansowe	(103)	51	(52)	86	12	98	150	-288%
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	(182)	(244)	(426)	-	-	-	426	-100%
WYNIK NETTO	(78)	(757)	(835)	3 312	896	4 208	5 043	-604%
Zdarzenia jednorazowe	131	1 276	1 407	(92)	1 869	1 777	370	26%
odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na wartości niematerialne	-	3 747	3 747	-	1 880	1 880	(1 867)	-50%
rozwiązanie rezerw na tokeny i bonusy	-	(2 527)	(2 527)	-	-	-	2 527	-100%
sprzedaż gier	-	141	141	-	-	-	(141)	-100%
pozostałe	131	(85)	46	(92)	(11)	(103)	(149)	-324%
Podatek bieżący/odroczony od zdarzeń jednorazowych	50	(540)	(490)	17	(355)	(338)	152	-31%
EBITDA skorygowana	5 093	5 035	10 128	9 048	7 337	16 385	6 257	62%
WYNIK NETTO skorygowany	103	(21)	82	3 237	2 410	5 647	5 565	6758%
udziały mniejszości	(88)	1	(87)	238	(105)	133	220	-253%

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

Skonsolidowane półroczne dane wynikowe

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (123,1 mln PLN) były o 27% wyższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (96,6 mln PLN). Przychody z reklam wyniosły 65,3 mln PLN i były wyższe o 21% niż przychody osiągnięte w okresie porównawczym. Natomiast przychody z mikropłatności wyniosły 34,2 mln PLN i były wyższe o 3% niż przychody osiągnięte w analogicznym okresie roku ubiegłego. Udział przychodów z mikropłatności w

strukturze przychodów Grupy ukształtował się na poziomie 28% i był niższy o 6 p.p. w porównaniu do okresu porównawczego.

Koszty własne sprzedaży 110,9 mln PLN i były wyższe o 23,8 mln PLN, tj. o 27,3% w porównaniu do analogicznego okresu 2025 roku (87,2 mln PLN). Na wzrost złożyły się zarówno wyższe koszty User Acquisition, jak i koszty revshare. Koszty prowizji platform wyniosły w bieżącym okresie sprawozdawczym 8,8 mln PLN i były wyższe o 0,2 mln PLN, tj. o 2,1% w porównaniu z okresem porównawczym. Koszty prowizji platform są dodatnio skorelowane z przychodami z mikropłatności. Przy jednoczesnym wzroście przychodów z tytułu reklam, nastąpił wzrost wydatków poniesionych na User Acquisition. Wyniosły one 70,0 mln PLN i były wyższe o 20,7 mln PLN, tj. o 41,8% od kosztów poniesionych w analogicznym okresie roku ubiegłego. Koszty revshare wyniosły w analizowanym okresie 9,9 mln PLN i były wyższe o 3,8 mln PLN, tj. o 63,5% w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku. Wzrost kosztów revshare jest pochodną lepszych wyników gier w analizowanym okresie na tle okresu porównawczego. Udział głównych kosztów zmiennych w relacji do przychodów uległ wzrostowi o 6 p.p., tj. z poziomu 66% w analogicznym okresie 2025 roku do poziomu 72% w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem.

Marża pokrycia ukształtowała się na poziomie 34,3 mln PLN, co oznacza wzrost o 1,8 mln PLN, tj. o 6% w stosunku do pierwszego półrocza 2025 roku.

W pierwszym półroczu 2026 roku koszty osobowe ujmowane jako nakłady na prace rozwojowe wyniosły 8,7 mln PLN i były o 1,4 mln PLN niższe od kosztów analogicznego okresu roku poprzedniego. Koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży wyniosły w bieżącym okresie 6,1 mln PLN, czyli o 2,3 mln PLN mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Koszty ogólnego zarządu ukształtowały się na poziomie niższym do poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego i wyniosły 5,8 mln PLN (7,2 mln PLN w okresie porównawczym). Wynika to głównie ze zrealizowanych oszczędności w obszarze kosztów osobowych.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej przed potrąceniem o amortyzację) skorygowana o zdarzenia jednorazowe wyniosła w bieżącym okresie 16,4 mln PLN (10,1 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś wynik netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 5,6 mln PLN (0,1 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Suma aktywów Grupy na dzień 30 czerwca 2026 roku wyniosła 125,4 mln PLN, tj. o 8,9 mln PLN więcej niż na koniec roku 2025. Wzrost wynika głównie ze zwiększenia salda należności handlowych o 3,8 mln PLN oraz środków pieniężnych i ich ekwiwalentów o 6,1 mln PLN względem salda na koniec 2025 roku. Jednocześnie nastąpił spadek wartości niematerialnych do poziomu 40,7 mln PLN (o 1,9 mln względem salda na koniec 2025 roku).

Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem na dzień 30 czerwca 2026 roku wyniósł 45,8 mln PLN i zwiększył się o 3,8 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2025 roku. Wzrost wynika głównie ze zwiększenia rozliczeń międzyokresowych przychodów o 4,1 mln PLN, osiągając saldo 4,7 mln na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego. Kapitał własny Grupy wyniósł na koniec pierwszego półrocza 2026 roku 79,6 mln PLN i był wyższy o 5,1 mln PLN od stanu na koniec 2025 roku.

W 2026 roku do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Emitent i spółki z nim powiązane wydały łącznie 14 gier własnej produkcji na platformach iOS oraz Android-

Ponadto w bieżącym okresie Grupa:

- kontynuowała wydawanie gier na platformie Steam. Łączna kwota przychodów z tych platform wyniosła 0,1 mln PLN.
- świadczyła na rzecz zewnętrznych podmiotów usługi z obszarów Playable Ads, BI, UA i QA. Łączna kwota przychodów z tytułu świadczonych usług wyniosła 1,4 mln PLN.

Opis zdarzeń mających miejsce w omawianym okresie 2026 r. ujęto w punkcie 9 niniejszego sprawozdania.

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.

Odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe oraz wartości niematerialne nabyte

W wyniku przeprowadzonych testów na utratę wartości Grupa dokonała odpisów aktualizujących w kwocie 1,9 mln PLN:

- Mybots w wysokości 0,8 mln PLN, szczegółowe informacje dotyczące umowy przedstawiono w pkt 9 niniejszego sprawozdania.
- Loot Heroes w wysokości 0,4 mln PLN.
- Pozostałe niewydane gry w wysokości 0,6 mln PLN przypadku których podjęto decyzję o trwałym zaniechaniu prac deweloperskich i dokonano całkowitego spisania nakładów, z uwagi na brak satysfakcjonujących perspektyw biznesowych oraz brak uzasadnienia dla ponoszenia dalszych wydatków.

3 Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej emitenta

W pierwszym półroczu 2026 roku nie wystąpiły istotne zmiany w strukturze kapitałowej Grupy Emitenta, jednakże w strukturze formalno-prawnej i organizacyjnej nastąpiła zmiana nazw (firm) dwóch spółek zależnych:

- Spółka BoomPick Games Sp. z o.o. zmieniła nazwę na Applifters Sp. z o.o. (zmiana w rejestrze KRS).
- Spółka BoomLand FZ-LLC zmieniła nazwę na MoonDrip FZ-LLC (zmiana w rejestrze podmiotów w Zjednoczonych Emiratach Arabskich).

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2026 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 2026 roku) oraz wskazanie zmian w stanie posiadania w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2026 roku został opublikowany w dniu 26 maja 2026 roku):

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu	Zmiana stanu posiadania
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	2 838 839	13,32%	14,34%	
Marcin Olejarz	1 982 735	2 982 735	14,37%	15,06%	
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	28,99%	30,30%	
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 771 595	5 771 595	27,33%	29,15%	-28 066
Pozostali akcjonariusze	2 206 938	2 206 938	15,99%	11,15%	
	13 800 107	19 800 107	100,00%	100,00%	

* stan posiadania bezpośrednio oraz pośrednio poprzez We Are One Ltd., w której jest jedynym beneficjentem rzeczywistym.

Stan posiadania akcji Spółki przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej na dzień publikacji niniejszego raportu oraz wskazanie zmian w stanie posiadania w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego (raport za I kwartał 2026 roku został opublikowany w dniu 26 maja 2026 roku):

	Liczba akcji	Zmiana stanu posiadania
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	
Marcin Olejarz	1 982 735	
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	46 595	-28 066
Marek Pertkiewicz	52 965	

* stan posiadania bezpośrednio; ponadto posiada 3.725.000 akcji pośrednio

6 Istotne postępowania toczące się przed sądem

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 17 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego. W ramach grupy kapitałowej nie zawierano umów na warunkach innych niż rynkowe.

8 Informacja o poręczeniach lub gwarancjach

W 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

Produkcja i wydawnictwo gier

Zgodnie z informacjami przekazywanymi w raporcie rocznym za rok 2025, Grupa podjęła decyzję o zakończeniu aktywności w obszarze blockchain. Tym samym będzie się koncentrowała wyłącznie na skalowaniu swojej podstawowej działalności w zakresie produktów i usług na platformy mobilne.

BoomLand FZ-LLC (obecnie Moondrip FZ-LLC), który w poprzednich latach realizował projekty oparte na technologii blockchain, pełni obecnie rolę wydawcy i/lub dewelopera wybranych tytułów z portfolio Grupy.

Najważniejsze tytuły wydane w 2026 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania:

- **Mini Golf Club:** wydana w styczniu 2026 roku gra multiplayer PvP (gracz kontra gracz), oparta na rozgrywce w minigolfa. Gracze rywalizują z przeciwnikami z całego świata w globalnym rankingu.

- **Shuffleboard Club:** wydana w styczniu 2026 roku gra multiplayer PvP (gracz kontra gracz), oparta na rozgrywce w shuffleboard. Gracze rywalizują w szybkich meczach z przeciwnikami z całego świata, zdobywając punkty do globalnego rankingu.
- **Curling Club:** wydana w lutym 2026 roku strategiczna gra multiplayer PvP (gracz kontra gracz), oparta na rywalizacji w curling. Oferuje dynamiczne mecze w czasie rzeczywistym i rywalizację w globalnych ligach.
- **Lumberjack Driver:** wydane w kwietniu 2026 roku połączenie symulatora i strategii ekonomicznej. Zadaniem gracza jest tu ścinanie drzew, zarządzanie transportem drewna i dostarczanie surowców niezbędnych do rozbudowy miast.
- **Speed Racing League:** wydana w maju 2026 roku mobilna gra wyścigowa, w której gracze rywalizują na zróżnicowanych torach i rozbudowują swoje auta. Oferuje dynamiczną rywalizację, tuning podzespołów oraz interaktywne mechaniki w pit stopie.
- **Bitcoin Farm Satoshi Empire:** wydana w czerwcu 2026 roku strategiczna gra typu symulator i idle tycoon, w której gracze budują i rozwijają imperium wydobywania kryptowalut. Oferuje automatyzację procesów za pomocą menedżerów, ulepszenia technologiczne oraz udział w cyklicznych wydarzeniach i sezonowych wyzwaniach.

Jednocześnie trwają procesy systematycznego zwiększania zawartości i optymalizacji parametrów monetizacyjnych w kluczowych grach z portfela Spółki, m.in. Hunt Royale, Big Helmets oraz Hunters Origin. Wdrażane modyfikacje mają na celu zwiększenie głębi rozgrywki oraz poprawę retencji graczy poprzez wprowadzenie nowych trybów, unikalnego kontentu i rozbudowanych mechanik progresji. Ponadto na wrzesień zaplanowano premierę nowego tytułu z segmentu gier sportowych, a w styczniu 2027 roku przewidziana jest duża aktualizacja do gry Dawn of Ages.

Grupa będzie również kontynuować działania w obszarach wydawnictwa i koprodukcji gier, sprzedaży rozwiązań BI i playable ads (w szczególności oferowanych w modelu SaaS) oraz świadczenia usług reklamowych pod marką Appliflers, jak również strategicznej współpracy z tureckimi wydawcami.

Działania w obszarze sztucznej inteligencji (AI)

Grupa intensyfikuje działania w obszarze sztucznej inteligencji, rozwijając autorskie silniki oparte na AI, dedykowane tworzeniu gier oraz wdrażając je bezpośrednio w procesach operacyjnych. Ponadto technologie AI są na szeroką skalę wykorzystywane w działaniach marketingowych, optymalizując m.in. proces masowej produkcji i lokalizacji materiałów kreatywnych (UGC), jak również przy tworzeniu treści wideo oraz grafiki na potrzeby gier.

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 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.

W odniesieniu do sposobu rozpoznawania kwartalnych wpływów od Partnera w łącznej kwocie 520 tys. USD, 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.

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Grupa otrzymała w ramach powyższej umowy łącznie 2,5 mln PLN, z czego 1,9 mln PLN w roku 2025, a 0,6 mln PLN w 2026 roku.

Testy rynkowe gry (soft launch) rozpoczęły się w lutym 2026 roku. Od tamtej pory, pomimo wdrażanych aktualizacji i poprawek do gry, MyBots nie osiągnęła trwałej poprawy kluczowych wskaźników retencji graczy oraz monetyzacji. W związku z brakiem perspektyw na uzasadniony ekonomicznie zwrot z dalszych nakładów Grupa podjęła decyzję o wstrzymaniu prac nad projektem. W efekcie dokonany został odpis aktualizacyjny na 100% wartości bilansowej projektu, w kwocie 822 tys. PLN.

Umowa z ironSource na usługi mediacji reklamowej

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), odpowiadających minimalnej kwocie bonusu za kolejne 12 mcy obowiązywania Umowy. Pierwsza przedpłata w kwocie 657 tys. USD, wpłynęła w dniu 31 marca 2025 roku.

W związku z zakończeniem pierwszego roku rozliczeniowego Grupa otrzymała w kwietniu 2026 roku dodatkowe 300 tys. USD, co wynikało z osiągnięcia wyższych, niż zakładane na dzień zawarcia umowy, rzeczywistych przychodów reklamowych. W dniu 29 kwietnia 2026 roku zawarty został aneks, na bazie którego spółka otrzymała przedpłatę za drugi rok obowiązywania umowy, w kwocie 1.072 tys. USD.

Umowa z Google na usługi mediacji reklamowej

W dniu 1 maja 2026 roku Spółka zawarła z Google Ireland Limited umowę dotyczącą świadczenia usług AdMob Mediation Pro, na mocy której BoomBit S.A. będzie otrzymywać miesięczne bonusy uzależnione od osiągnięcia określonych progów przychodowych.

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. 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 („gry bitcoinowe”). Oprócz tworzenia własnych tytułów, Mobile Esports pełni w Grupie rolę integratora swoich rozwiązań w tytułach zarówno zewnętrznych partnerów, jak i wybranych tytułach

podmiotów z Grupy. Przychody z gier bitcoinowych wyniosły w II kwartale 2026 roku 6,0 mln PLN (5,4 mln PLN w I kwartale 2026 roku).

Wspólne przedsięwzięcie z Mangra Games OÜ

W dniu 12 sierpnia 2026 roku Spółka zawarła ramową umowę współpracy z estońskim studiem Mangra Games OÜ („Mangra”), założonym przez dwóch ekspertów z wieloletnim doświadczeniem zarządczym w takich studiach jak Kwalee czy Playrix. Zgodnie z przyjętymi założeniami, Mangra będzie odpowiadać za produkcję oraz pozyskiwanie z rynku nowych gier (w szczególności z gatunku *hybrid puzzle* oraz *arcade shooter*), podczas gdy BoomBit obejmie rolę ich wydawcy. Integralną częścią umowy jest również *term sheet* inwestycyjny, określający wstępne warunki, na jakich Spółka będzie mogła docelowo objąć 50% udziałów w Mangra, po cenie równej ich wartości nominalnej.

Nowa struktura opłat prowizyjnych na platformach Google Play i Apple App Store

Google Play wprowadza rozdzielenie dotychczasowej jednolitej opłaty prowizyjnej w wysokości 30%, na opłatę za usługę (Service Fee) oraz opłatę transakcyjną w wysokości 5%. Nowa struktura opłat będzie się kształtować następująco:

Model Podstawowy:

- Pierwszy 1 mln USD rocznych przychodów (niezależnie od typu transakcji i kanału płatności) - stawka 10% (zamiast 15%),
- Przychody powyżej 1 mln USD:
 - nowe instalacje - 20% Service Fee (+ opłata transakcyjna).
 - dotychczasowe instalacje - 25% Service Fee (+ opłata transakcyjna) lub 20% w przypadku transakcji realizowanych przez linki zewnętrzne.

Program „Level Up”, obejmujący wyłącznie gry spełniające wytyczne jakościowe i technologiczne określone przez Google Play. Tytuły zakwalifikowane do programu uzyskują preferencyjne stawki dla przychodów przekraczających 1 mln USD:

- Nowe instalacje - obniżka Service Fee z 20% do 15% (+ opłata transakcyjna).
- Dotychczasowe instalacje - obniżka Service Fee do 20% (+ opłata transakcyjna) lub do 15% dla transakcji z linków zewnętrznych.

Zmiany w opłatach będą wprowadzane etapowo, według regionów. Dla każdego rynku data wdrożenia stanowi jednocześnie datę graniczną dla rozróżnienia instalacji „nowych” i „dotychczasowych”:

- 30 czerwca 2026 r. – Stany Zjednoczone, Europejski Obszar Gospodarczy oraz Wielka Brytania: wejście w życie nowej struktury opłat (Service Fee + opłata transakcyjna) oraz rozszerzonego programu wyboru metody płatności (Expanded Billing Choice). Program Level Up nie jest jeszcze dostępny,
- 30 września 2026 r. – Australia i Japonia: wejście w życie nowej struktury opłat oraz rozszerzonego programu wyboru metody płatności. Równocześnie na tę datę uruchomiona zostaje dostępność programu Level Up na rynkach: Stany Zjednoczone, Europejski Obszar Gospodarczy, Wielka Brytania, Australia i Japonia,
- 31 grudnia 2026 r. – Korea Południowa,
- 30 września 2027 r. – pozostałe rynki.

Modyfikację struktury prowizyjnej zapowiedziała również firma Apple. Z początkiem października 2026 roku stawka prowizji od transakcji realizowanych w sklepie App Store na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego ulegnie obniżeniu z 30% do 26%.

Postępowanie grupowe przeciwko Google

Przed Competition Appeal Tribunal toczy się postępowanie dotyczące przeciwko Google, w sprawie prowizji pobieranych w związku z dystrybucją aplikacji i transakcjami dokonywanymi za pośrednictwem Google Play (sygnatura postępowania: 1673/7/7/24 - Professor Barry Rodger v Alphabet Inc. and Others). Class Representative, Professor Barry Rodger, oraz Google uzgodnili proponowaną ugodę o łącznej wartości 260 mln GBP, z czego 160 mln GBP przeznaczone będzie do podziału między class members. W dniach 15-16 września 2026 r. odbyło się przesłuchanie w tej sprawie przed Competition Appeal Tribunal, który następnie w dniu 18 września 2026 r. zatwierdził przygotowaną przez strony ugodę. BoomBit Games Limited jest podmiotem posiadającym status class member/represented person w tym postępowaniu. Zatwierdzenie ugody nie oznacza jeszcze bezpośredniej wypłaty środków na rzecz BoomBit Games Limited. Kolejnym etapem będzie przeprowadzenie procedury zgłoszenia i weryfikacji roszczeń oraz ustalenie ostatecznych kwot przypadających poszczególnym class members. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Grupa nie posiada informacji na temat wysokości i terminu możliwej do uzyskania przez BoomBit Games Limited kwoty.

10 Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte 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, nieujęte 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 potencjalnym wpływie na działalność Grupy BoomBit.

W zakresie czynników ryzyka wynikających z otoczenia, w którym działa Spółka, stopień narażenia jest zbliżony do stopnia, w jakim zagrożone są inne podmioty prowadzące działalność gospodarczą. Dotyczy to w szczególności podmiotów prowadzących działalność w tej samej branży. Należy jednak podkreślić, że ewentualne negatywne zmiany w otoczeniu rynkowym, w tym te o dużej skali, mogą istotnie wpłynąć na poziom osiąganych przez Spółkę przychodów oraz generowane wyniki finansowe.

W odniesieniu do czynników ryzyka specyficznych dla modelu biznesowego i działalności operacyjnej Grupy, Zarząd na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania nie identyfikuje ryzyk o bardzo wysokim prawdopodobieństwie wystąpienia, jednak, ze względu na dynamicznie zmieniającą się specyfikę branży oraz podejście konsumentów, Spółka bierze pod uwagę scenariusz, w którym w kolejnych okresach sprawozdawczych znaczenie poszczególnych czynników

może ulec zwiększeniu. Realizacja któregokolwiek ze wskazanych ryzyk będzie miała bezpośredni wpływ na przyszłe wyniki finansowe Grupy.

W przypadku czynników ryzyka dotyczących funkcjonowania na rynku kapitałowym, stopień zagrożenia dla Emitenta pozostaje tożsamy z ryzykiem innych podmiotów, których akcje są notowane na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Emitent podlega tym samym wymogom regulacyjnym oraz wahaniom koniunktury giełdowej, co pozostałe spółki publiczne o zbliżonym profilu.

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 przesyłania 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.

Ponadto Grupa Kapitałowa Boombit S.A. dostrzega ryzyko związane z nadchodzącymi globalnymi zmianami legislacyjnymi w zakresie ochrony prywatności, które mogą znacząco wpłynąć na sposób prowadzenia działalności, w szczególności w obszarze monetyzacji aplikacji mobilnych poprzez reklamy personalizowane:

- Stosowanie rozporządzeń Digital Markets Act (DMA) oraz Digital Services Act (DSA) w Unii Europejskiej, które wprowadzają nowe obowiązki w zakresie przejrzystości algorytmów, zarządzania danymi i ograniczeń w personalizowaniu reklam dla użytkowników w UE.
- Planowane zmiany w prawach prywatności poszczególnych stanów USA, które mogą nałożyć nowe obowiązki na podmioty przetwarzające dane osobowe użytkowników w USA.

Grupa monitoruje zmieniające się otoczenie prawne, uczestniczy w konsultacjach branżowych oraz dostosowuje procesy przetwarzania danych do nowych wymogów.

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.

W dniu 14 lipca 2026 roku, Spółka zawarła walutowe kontrakty terminowe typu forward, w celu zminimalizowania ryzyka walutowego, wynikającego ze zmienności kursu GBP/PLN. Transakcje mają na celu zabezpieczenie przeliczonej na PLN wartości wysoce prawdopodobnych, przyszłych wpływów w GBP, które przeznaczone są m.in. na pokrycie kosztów wynagrodzeń oraz zobowiązań operacyjnych. Dla przedmiotowych transakcji Spółka wyznaczyła relację zabezpieczającą i stosuje rachunkowość zabezpieczeń przepływów pieniężnych.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej

Obecnie najistotniejszą pozycję 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 miałoby 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.

11.2 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 Grupa 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 opóźnień 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 mniejszościowymi 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.

11.3 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 niepodzielnymi 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 oraz kapitały BoomBit S.A. ustalone na poziomie jednostkowym. Pomimo dołożenia należytej staranności i podjęcia wszelkich możliwych działań, BoomBit S.A. 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 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 2026 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 25 września 2026 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu