



# BOOMBIT

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BOOMBIT S.A.

ZA ROK 2025

GDAŃSK, 23 KWIECIA 2026

## Spis treści

1	Pismo Prezesa Zarządu.....	4
2	Podstawowe informacje.....	6
3	Wybrane dane finansowe .....	7
4	Opis najważniejszych zdarzeń mających wpływ na działalność i wyniki Grupy BoomBit w okresie, którego dotyczy raport oraz do daty publikacji sprawozdania .....	13
5	Perspektywy rozwoju działalności Grupy w bieżącym roku obrotowym .....	15
6	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	18
7	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	18
8	Udziały (akcje) własne .....	19
9	Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady).....	19
10	Instrumenty finansowe.....	19
11	Strategia rozwoju.....	19
12	Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy.....	19
13	Zarządzanie ryzykiem.....	19
14	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego .....	34
15	Wskazanie istotnych postępowań .....	47
16	Informacje o podstawowych produktach i usługach .....	47
17	Opis rynku, na którym działa Grupa BoomBit oraz informacje o rynkach zbytu.....	55
18	Informacje o zawartych znaczących umowach.....	55
19	Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych oraz pozostałych inwestycjach.....	55
20	Informacje o transakcjach z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe.....	56
21	Informacje o zawartych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek.....	57
22	Informacje o udzielonych pożyczkach, w tym podmiotom powiązanyim .....	57
23	Informacje o udzielonych i otrzymanych przez BoomBit poręczeniach i gwarancjach .....	57
24	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi w raporcie rocznym a publikowanymi prognozami .....	57
25	Ocena zarządzania zasobami finansowymi.....	57
26	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych.....	57
27	Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy .....	57
28	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy.....	58
29	Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego.....	58
30	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i Jego Grupą Kapitałową .....	58
31	Umowy zawarte z osobami zarządzającymi przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji.....	58
32	Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści dla osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących Emitenta.....	58
33	Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących.....	59
34	Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Jednostką Dominującą .....	59

---

35	Informacje o umowach w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy .....	59
36	System kontroli programów akcji pracowniczych.....	59
37	Informacje dotyczące biegłego rewidenta .....	60
38	Inne informacje.....	61
39	Wydatki ponoszone przez Spółkę i Grupę na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp. ....	61
40	Oświadczenia Zarządu .....	62

## **1 Pismo Prezesa Zarządu**

Szanowni Akcjonariusze,

W 2025 roku BoomBit przeprowadził istotny reset operacyjny. Zredukowaliśmy koszty, zoptymalizowaliśmy portfolio tytułów i zakończyliśmy działalność w obszarach niezwiązanych z naszym kluczowym biznesem mobilnym. Wyniki czwartego kwartału 2025 roku, najsilniejszego kwartału Grupy od początku 2024 roku, potwierdzają, że podjęte działania przyniosły wymierne rezultaty.

Przychody z gier mobilnych wyniosły 203,4 mln PLN i były o 6,5% niższe niż rok wcześniej (217,4 mln PLN). Skorygowana EBITDA za rok wyniosła 25,7 mln PLN wobec 30,5 mln PLN w 2024 roku, a skorygowany zysk netto osiągnął 5,1 mln PLN wobec 10,8 mln PLN rok wcześniej.

Na nasze wyniki wpłynęły trzy główne czynniki. Pierwszym z nich były trudniejsze warunki na rynku reklamy mobilnej, co miało swoje odzwierciedlenie w słabszych wynikach pierwszych trzech kwartałów. Drugim czynnikiem była istotna aprecjacja polskiego złotego, która negatywnie wpłynęła na dynamikę przychodów w PLN w segmencie gier mobilnych (wyrażone w USD były wyższe o 4,3% r/r). Trzecią kwestią były niegotówkowe odpisy aktualizujące dotyczące naszych udziałów w spółce stowarzyszonej oraz gier, które łącznie wyniosły 10,5 mln PLN. Znacznie ważniejszy jest jednak kierunek zmian zapoczątkowany w minionym roku. Czwarty kwartał 2025 roku okazał się operacyjnym punktem zwrotnym i był najsilniejszym kwartałem Grupy od początku 2024 roku. Pierwsze miesiące 2026 roku potwierdzają utrzymanie tej pozytywnej tendencji.

Dzięki nowym tytułom nasze portfolio stało się bardziej zdywersyfikowane i skalowalne. Big Helms: Heroes of Destiny, który zadebiutował w październiku, zajął drugie miejsce pod względem przychodów w czwartym kwartale 2025 roku, a w całym roku znalazł się na ósmej pozycji, generując 6,52 mln PLN. Mini Golf Club, który zadebiutował na początku 2026 roku, od samego początku notuje bardzo dobre wyniki i w marcu 2026 roku osiągnął drugie miejsce pod względem przychodów. Udanymi premierami były również Hunters Origin czy Idle BitCoin Empire, a przed nami jeszcze debiut Mybots: Mech Battle Arena, który jest obecnie w fazie soft launch. Rozszerzone portfolio pozwala nam zmniejszyć zależność od pojedynczej gry, wspierając stabilną i powtarzalną wydajność. Jednocześnie Darts Club, obecny na rynku od wielu lat, osiągnął w 2025 roku najlepszy wynik w swojej historii. To z kolei dowód na to, że konsekwentne podejście do operacji live ops oraz User Acquisition pozwala utrzymać długoterminowy wzrost gier evergreen.

Patrząc na 2026 rok, wchodzimy w niego z niższą bazą kosztową, silniejszą dynamiką operacyjną oraz wzmocnionym portfolio ze zrównoważoną i skalowalną strukturą. Wydatki na User Acquisition zwiększamy świadomie, kierując się oceną stopy zwrotu i mając pewność, że przełożą się one korzystnie na rezultaty w kolejnych miesiącach. Zakończyliśmy również historyczne projekty (w tym blockchainowe), które nie były związane z naszym kluczowym obszarem kompetencji, tj. produktami mobilnymi. To wszystko pozwoliło nam ustabilizować nasze przepływy pieniężne i daje nam perspektywy na ich dalszą poprawę w przyszłości.

Naszym celem na 2026 rok jest skalowanie podstawowego biznesu gier mobilnych w sposób rentowny, kontynuowanie pozytywnej dynamiki wyników oraz budowanie długoterminowej wartości dla naszych akcjonariuszy.

Zapraszam do lektury raportu za 2025 rok.

Z wyrazami szacunku,

Marcin Olejarz

Prezes Zarządu BoomBit S.A.

## 2 Podstawowe informacje

Grupa Kapitałowa BoomBit składa się ze spółki dominującej („BoomBit”, „Spółka”) oraz spółek zależnych.

Czas trwania jednostki dominującej oraz jednostek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej jest nieoznaczony.

Spółka założona została w 2010 roku przez Karolinę Szablewską-Olejarską, która objęła 100% udziałów. Akt założycielski Spółki sporządzono w formie aktu notarialnego w Kancelarii Notarialnej w Gdańsku w dniu 8 lipca 2010 roku przed notariuszem Adamem Wasakiem i zarejestrowano w Rep. A nr 2938/2010. W dniu 23 lipca 2018 roku nastąpiło przekształcenie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością Aidem Media sp. z o.o. w spółkę akcyjną BoomBit S.A. Statut Spółki sporządzono w formie aktu notarialnego w Kancelarii Notarialnej w Gdańsku w dniu 9 lipca 2018 roku przed notariuszem Izabelą Fal i zarejestrowano w Rep. A nr 6319/2018. W maju 2019 roku akcje Spółki wprowadzono do obrotu na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

### 2.1 Podstawowe informacje o spółce dominującej

Nazwa (firma) i forma prawna	BoomBit Spółka Akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Gdańsk, Polska
Adres	ul. Zacna 2 80-283 Gdańsk
Telefon	+48 504 210 022
E-mail	office@boombit.com
Strona internetowa	www.boombit.com
Przedmiot działalności	Działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych
NIP	9571040747
REGON	221062100
Kapitał zakładowy	6.900.053,50 PLN – w pełni opłacony
Numer KRS	0000740933

### 2.2 Organy spółki dominującej

#### Zarząd Spółki

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Zarządu wchodzi:

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

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu nie uległ zmianie.

#### Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

- Karolina Szablewska-Olejarska – 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 niniejszym sprawozdaniem oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

### 3 Wybrane dane finansowe

#### 3.1 Zasady sporządzenia rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku zostało sporządzone:

- zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską,
- zgodnie z zasadą kosztu historycznego, z wyjątkiem instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy, w tysiącach PLN („tys. PLN”),
- przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Grupę w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Grupy.

Zarząd jednostki dominującej wykorzystał swoją najlepszą wiedzę co do zastosowania standardów i interpretacji, jak również metod i zasad wyceny poszczególnych pozycji skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. zgodnie z MSSF UE za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku. Przedstawione zestawienia i objaśnienia zostały ustalone przy dołożeniu należytej staranności. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego zostały przedstawione w nocie 3 Skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej BoomBit S.A za rok zakończony dnia 31 grudnia 2025 roku.

#### 3.2 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

(w tys. PLN)	<b>31.12.2025</b>	<b>31.12.2024</b>	<b>2025-2024</b>	<b>2025/2024</b>
Wartości niematerialne	42 549	41 203	1 346	3.27%
Pozostałe aktywa trwałe	27 892	32 234	(4 342)	-13.47%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	12 078	14 818	(2 740)	-18.49%
Pozostałe aktywa obrotowe	34 033	33 713	320	0.95%
<b>Aktywa razem</b>	<b>116 552</b>	<b>121 968</b>	<b>(5 416)</b>	<b>-4.44%</b>
Kapitał własny	74 535	73 911	624	0.84%
Zobowiązania długoterminowe	9 801	8 703	1 098	12.62%
Zobowiązania krótkoterminowe	32 216	39 354	(7 138)	-18.14%
<b>Pasywa razem</b>	<b>116 552</b>	<b>121 968</b>	<b>(5 416)</b>	<b>-4.44%</b>

	Q4 2024	12 m-cy 2024	Q1 2025	Q2 2025	Q3 2025	Q4 2025	12 m-cy 2025	2024- 2025	2024/ 2025
<b>Przychody, w tym:</b>	<b>57 058</b>	<b>224 766</b>	<b>50 432</b>	<b>46 170</b>	<b>47 201</b>	<b>61 293</b>	<b>205 096</b>	<b>(19 670)</b>	<b>-9%</b>
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	20 121	71 194	16 926	16 186	13 087	18 613	64 812	(6 382)	-9%
Reklamy	34 164	142 446	29 339	24 600	24 965	29 128	108 032	(34 414)	-24%
Blockchain	1 098	6 611	171	77	83	1 195	1 526	(5 085)	-77%
<b>Główne koszty zmienne:</b>	<b>38 369</b>	<b>150 561</b>	<b>33 688</b>	<b>30 396</b>	<b>32 423</b>	<b>40 666</b>	<b>137 174</b>	<b>(13 387)</b>	<b>-9%</b>
Prowizje platform	5 688	19 783	4 143	4 509	3 540	5 103	17 295	(2 488)	-13%
User Acquisition*	28 621	116 186	26 557	22 811	25 517	30 780	105 665	(10 521)	-9%
Rev share	4 060	14 592	2 987	3 076	3 366	4 784	14 214	(378)	-3%
<b>Przychody minus główne koszty zmienne</b>	<b>18 689</b>	<b>74 205</b>	<b>16 744</b>	<b>15 774</b>	<b>14 778</b>	<b>20 627</b>	<b>67 922</b>	<b>(6 283)</b>	<b>-8%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>3 472</b>	<b>29 648</b>	<b>5 093</b>	<b>3 674</b>	<b>6 277</b>	<b>10 051</b>	<b>25 096</b>	<b>(4 553)</b>	<b>-15%</b>
Przychody/koszty finansowe	(6 805)	(6 855)	(103)	51	23	(5 114)	(5 143)	1 712	-25%
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	458	668	(182)	(244)	(206)	(362)	(994)	(1 662)	-249%
<b>WYNIK NETTO</b>	<b>(6 871)</b>	<b>4 101</b>	<b>(78)</b>	<b>(757)</b>	<b>1 259</b>	<b>303</b>	<b>727</b>	<b>(3 374)</b>	<b>-82%</b>
Zdarzenia jednorazowe	13 187	7 642	131	1 276	138	4 142	5 688	(1 954)	-26%
wycena udziałów w SuperScale	6 799	6 799	-	-	-	-	-	(6 799)	-100%
koszty programu motywacyjnego	(795)	(795)	-	-	-	-	-	795	-100%
odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na wartości niematerialne	7 183	11 694	-	3 747	-	1 681	5 428	(6 266)	-54%
utrata kontroli nad grupą ADC	(0)	(10 056)	-	-	-	-	-	10 056	-100%
odpis udziałów w grupie ADC	-	-	-	-	-	5 031	5 031	5 031	-
przychód dot. tokenów \$BOOM	-	-	-	-	-	(1 150)	(1 150)	(1 150)	-
rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe	-	-	-	(2 527)	37	23	(2 466)	(2 466)	-
sprzedaż gier	-	-	-	141	-	(1 364)	(1 223)	(1 223)	-
pozostałe	-	-	131	(85)	101	(79)	68	68	-
Podatek bieżący/odroczone od zdarzeń jednorazowych	(2 134)	(958)	50	(540)	(2)	(835)	(1 327)	(370)	39%
<b>EBITDA skorygowana</b>	<b>9 860</b>	<b>30 491</b>	<b>5 093</b>	<b>5 035</b>	<b>6 314</b>	<b>9 241</b>	<b>25 685</b>	<b>(4 806)</b>	<b>-16%</b>
<b>WYNIK NETTO skorygowany</b>	<b>4 182</b>	<b>10 785</b>	<b>103</b>	<b>(21)</b>	<b>1 395</b>	<b>3 610</b>	<b>5 087</b>	<b>(5 697)</b>	<b>-53%</b>
udziały mniejszości	(205)	(931)	(88)	1	(8)	350	255	1 186	-127%

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

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (205,1 mln PLN) były o 9% niższe niż w roku poprzednim (224,8 mln PLN). Przychody z reklam wyniosły 108,0 mln PLN i były niższe o 24% od przychodów osiągniętych w roku ubiegłym. Natomiast przychody z mikropłatności wyniosły 64,8 mln PLN i były niższe o 9% od przychodów osiągniętych w roku ubiegłym. Udział przychodów z mikropłatności w strukturze przychodów Grupy ukształtował się na poziomie 32% i pozostał na takim samym poziomie jak okresie ubiegłym.

Z kolei przychody w segmencie projektów blockchain wyniosły w bieżącym okresie 1,5 mln PLN, czyli o 5,1 mln PLN mniej niż w roku poprzednim. Główną przyczyną spadku były przychody z grantów od operatora protokołu Immutable oraz od Fundacji NEAR, które zostały osiągnięte w analogicznym okresie roku ubiegłego, a nie powtórzyły się w okresie bieżącym.

Czynnikiem negatywnie wpływającym na przychody Grupy, w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego, był silnie umacniający się PLN.

Koszty własne sprzedaży wyniosły 180,8 mln PLN i były niższe o 15,5 mln PLN, tj. o 8% od kosztów poniesionych w roku ubiegłym. Spadek ten wynikał przede wszystkim z niższych wydatków na User Acquisition, które wyniosły 105,7 mln PLN i były niższe o 10,5 mln PLN, tj. 9% w porównaniu z rokiem 2024 (116,2 mln PLN). Na spadek kosztów własnych sprzedaży wpływ miały również koszty revshare, które w bieżącym okresie wyniosły 14,2 mln PLN i były niższe o 0,4 mln PLN, tj. o 3% w porównaniu do roku ubiegłego. Spadek kosztów revshare jest pochodną słabszych wyników gier w 2025 roku na tle roku poprzedniego. Spadły również koszty prowizji platform i wyniosły 17,3 mln PLN (19,8 mln PLN w okresie porównawczym). Udział głównych kosztów zmiennych w relacji do przychodów nie zmienił się istotnie w porównaniu do ubiegłego roku i wyniósł 67%.

Przychody pomniejszone o główne koszty zmienne ukształtowały się na poziomie 67,9 mln PLN, co oznacza spadek o 6,3 mln PLN, tj. o 8% w porównaniu do ubiegłego roku.

W latach 2024 oraz 2025 realizowano oszczędności w obszarze kosztów osobowych. W bieżącym okresie sprawozdawczym koszty osobowe ujmowane jako nakłady na prace rozwojowe wyniosły 20,3 mln PLN i były niższe o 4,7 mln PLN, tj. o 19% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. Koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży wyniosły w bieżącym okresie 23,0 mln PLN, co stanowi spadek o 4,5 mln PLN, tj. 16% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

W segmencie blockchain, łączna kwota rozpoznanych kosztów wyniosła w 2025 roku 2,7 mln PLN (12,7 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego). Istotny spadek kosztów wynika głównie z dekonsolidacji grupy ADC, która miała miejsce w połowie roku 2024 oraz niższych kosztów osobowych w BoomLand (w tym rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe).

Grupa kontynuowała współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi, których niekapitalizowane koszty produkcji ukształtowały się na poziomie niższym o 0,6 mln PLN od poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego i wyniosły w bieżącym okresie 1,4 mln PLN. Grupa prowadzi współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi w zakresie produkcji gier Mid-Core, w związku z czym istotna część tych kosztów ujmowana jest jako nakłady na prace rozwojowe. W analizowanym okresie kapitalizowane koszty produkcji z tytułu współprac z zewnętrznymi studiami deweloperskimi wyniosły 5,3 mln PLN (8,9 mln PLN w okresie porównawczym).

Koszty ogólnego zarządu spadły o 2,4 mln PLN w porównaniu do roku ubiegłego i wyniosły 13,5 mln PLN. Wynika to głównie ze zrealizowanych oszczędności w obszarze kosztów osobowych.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa dokonała weryfikacji nakładów na prace rozwojowe pod kątem utraty wartości aktywów, zgodnie z MSR 36. W wyniku przeprowadzonej analizy Grupa rozpoznała w 2025 roku 5,4 mln PLN odpisów aktualizujących wartość nakładów na prace rozwojowe, które odniesiono w pozostałe koszty operacyjne. Ponadto, w 2025 roku rozpoznano w kosztach finansowych kwotę 5,0 mln PLN z tytułu odpisu aktualizującego wartość posiadanych udziałów w ADC Games Sp. z o.o. Szczegóły dotyczące odpisów przedstawiono w pkt 4 niniejszego sprawozdania.

#### Wyniki segmentów operacyjnych

(w tys. PLN)	2024			2025		
	Gry mobilne*	Projekty blockchain	RAZEM	Gry mobilne*	Projekty blockchain	RAZEM
Przychody	217,430	7,336	224,766	203,387	1,709	205,096
EBITDA skorygowana	29,224	1,267	30,491	27,843	-2,159	25,685
Zysk netto skorygowany	11,917	-1,132	10,785	7,107	-2,020	5,087
CAPEX	30,554	4,285	34,839	25,886	675	26,561

\* Wartości uwzględniają eliminację transakcji pomiędzy segmentami.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację), skorygowana o zdarzenia jednorazowe wyniosła w bieżącym okresie 25,7 mln PLN (30,5 mln PLN w roku poprzednim), zaś zysk netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 5,1 mln PLN (10,8 mln PLN w roku poprzednim).

Porównując z poprzednim rokiem wyniki samego segmentu gier mobilnych, EBITDA skorygowana wyniosła 27,8 mln PLN (spadek o 5% r/r), z kolei zysk netto skorygowany ukształtował się na poziomie 7,1 mln PLN, co stanowi spadek o 40% względem roku ubiegłego. W segmencie projektów blockchain EBITDA skorygowana wyniosła -2,2 mln PLN (1,3 mln PLN w 2024 roku), natomiast skorygowana strata netto wzrosła z poziomu -1,1 mln PLN w 2024 roku do poziomu -2,0 mln PLN w bieżącym okresie.

Suma aktywów Grupy na dzień 31 grudnia 2025 roku wyniosła 116,6 mln PLN, tj. o 5,4 mln PLN mniej niż na koniec roku 2024. Spadek aktywów związany jest przede wszystkim ze spadkiem salda środków pieniężnych i ich ekwiwalentów w łącznej kwocie 2,7 mln PLN, a także ze spadkiem wartości udziałów i akcji o 6,0 mln PLN. Wynika to głównie z odpisu aktualizującego wartość posiadanych udziałów w ADC Games Sp. z o.o. Jednocześnie zanotowano wzrost należności handlowych, które na koniec roku 2025 wyniosły 27,5 mln PLN i były wyższe o 3,1 mln PLN w porównaniu z końcem roku 2024.

Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 42,0 mln PLN i zmniejszył się o 6,0 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2024 roku. Wpływ na zmianę ma spadek salda zobowiązań handlowych o 3,8 mln PLN, a także spadek pozostałych zobowiązań o 2,6 mln PLN.

### 3.3 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych ujawnionych w rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym

(w tys. PLN)	01.01.2025 – 31.12.2025	01.01.2024 – 31.12.2024	2025-2024	2025/2024
Przychody ze sprzedaży	126 624	141 596	(14 972)	-10.6%
Koszt własny sprzedaży	(116 165)	(123 121)	6 956	-5.6%
Zysk brutto ze sprzedaży	10 459	18 475	(8 016)	-43.4%
EBIT	(6 227)	150	(6 377)	-4251.3%
EBITDA	10 951	13 443	(2 492)	-18.5%
<b>Zysk netto</b>	<b>1 113</b>	<b>(5 567)</b>	<b>6 680</b>	<b>-120.0%</b>
<b>EBITDA skorygowana</b>	<b>14 462</b>	<b>13 443</b>	<b>1 019</b>	<b>7.6%</b>
<b>Wynik netto skorygowany</b>	<b>2 615</b>	<b>4 327</b>	<b>(1 712)</b>	<b>-39.6%</b>

(w tys. PLN)	01.01.2025 – 31.12.2025	01.01.2024 – 31.12.2024	2025-2024	2025/2024
Wartości niematerialne	41 548	39 959	1 589	4.0%
Pozostałe aktywa trwałe	18 599	20 294	(1 695)	-8.4%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	8 843	8 596	247	2.9%
Pozostałe aktywa obrotowe	30 537	35 695	(5 158)	-14.5%
<b>Aktywa razem</b>	<b>99 527</b>	<b>104 544</b>	<b>(5 017)</b>	<b>-4.8%</b>

Kapitał własny	70 773	69 172	1 601	2.3%
Zobowiązania długoterminowe	3 403	4 212	(809)	-19.2%
Zobowiązania krótkoterminowe	25 351	31 160	(5 809)	-18.6%
<b>Pasywa razem</b>	<b>99 527</b>	<b>104 544</b>	<b>(5 017)</b>	<b>-4.8%</b>

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem przychody Spółki (126,6 mln PLN) były o 10,6% niższe niż w roku ubiegłym (141,6 mln PLN). Głównym źródłem przychodów Spółki w 2025 roku były przychody z tytułu revshare od jednostek powiązanych w łącznej kwocie 115,3 mln PLN, tj. 92% przychodów ogółem (126,3 mln PLN, czyli 89% przychodów ogółem w roku poprzednim). Wiodącym kontrahentem Spółki jest Boombit Games Ltd., odpowiedzialny za 84% przychodów Spółki (88% w roku ubiegłym).

Koszty własne sprzedaży wyniosły 116,2 mln PLN i były niższe o 7,0 mln PLN, tj. o 5,6% od kosztów poniesionych w roku ubiegłym. Spadek ten wynikał przede wszystkim z niższych wydatków na User Acquisition, które odnoszone na koszt własny sprzedaży zmniejszyły się o 6,9 mln PLN, tj. o 9,9% względem roku ubiegłego i wyniosły 70,1 mln PLN. Na spadek kosztów własnych sprzedaży wpływ miały również niższe koszty revshare, które w bieżącym okresie wyniosły 8,0 mln PLN i były niższe o 1,6 mln PLN, tj. o 16,3% w porównaniu do roku ubiegłego. Spadek kosztów revshare jest pochodną słabszych wyników gier w 2025 roku na tle roku poprzedniego.

Wynik z działalności operacyjnej spadł w bieżącym roku o 6,4 mln PLN względem roku poprzedniego i wyniósł -6,2 mln PLN. Poza niższym o 8,0 mln PLN wynikiem brutto ze sprzedaży, wpływ na to miały w szczególności odpisy aktualizujące nakłady oraz należności na dzień bilansowy. Zysk netto w roku bieżącym osiągnął wartość 1,1 mln PLN i był wyższy od

straty w poprzednim roku o 6,7 mln PLN. Na wzrost wyniku netto największy wpływ miały przychody finansowe z tytułu udziału w zyskach z dywidend w wysokości 5,3 mln PLN.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka dokonała weryfikacji udzielonych pożyczek oraz posiadanych należności pod kątem oczekiwanych strat kredytowych, zgodnie z wymogami MSSF 9. Na dzień 31 grudnia 2025 roku wartość odpisów aktualizujących wynosiła 4,2 mln PLN, podczas gry na koniec poprzedniego okresu sprawozdawczego stan tych odpisów kształtował się na poziomie 4,5 mln PLN. Ponadto, w 2025 roku rozpoznano w kosztach finansowych kwotę 0,1 mln PLN z tytułu odpisów aktualizujących wartość pożyczek. Na dzień bilansowy łączna wysokość opisów z tytułu oczekiwanych strat kredytowych wynosi 10,2 mln PLN (12,0 mln PLN na 31 grudnia 2024 roku).

Wartość aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2025 roku wyniosła 99,5 mln PLN, tj. o 5,0 mln PLN mniej niż na koniec roku 2024. Spadek aktywów związany jest przede wszystkim ze spadkiem salda należności handlowych o 4,8 mln PLN oraz spadkiem pozostałych aktywów finansowych w łącznej kwocie 4,5 mln PLN. Jednocześnie wzrosło saldo wartości niematerialnych (w tym na nakłady na prace rozwojowe) o 1,6 mln PLN oraz saldo należności innych o 5,3 mln PLN, gdzie głównym tytułem należności jest otrzymana dywidenda. Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 28,8 mln PLN i zmniejszył się o 6,6 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2024 roku. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia salda zobowiązań handlowych.

W 2025 roku poziom kapitału własnego wzrósł o 1,6 mln PLN w związku z wygenerowanym przez Spółkę zysku netto (1,1 mln PLN).

### 3.4 Analiza rentowności działalności Grupy

<b>Wskaźniki rentowności</b>	<b>Formuła</b>	<b>01.01.2025 – 31.12.2025</b>	<b>01.01.2024 – 31.12.2024</b>
Marża brutto ze sprzedaży	Zysk / Strata brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży	11.8%	12.6%
Rentowność EBIT	Zysk / Strata z działalności operacyjnej/ przychody ze sprzedaży	3.1%	5.7%
Rentowność EBITDA	Zysk / Strata z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację / przychody ze sprzedaży	12.2%	13.2%
Rentowność zysku netto	Zysk / Strata netto / przychody ze sprzedaży	0.4%	1.8%
Rentowność aktywów ROA	Zysk / Strata netto/aktywa na koniec okresu	0.6%	3.4%
Rentowność kapitałów własnych ROE	Zysk / Strata netto/kapitał własny na koniec okresu	1.0%	5.5%
<b>Wskaźniki rentowności skorygowane*</b>	<b>Formuła</b>	<b>01.01.2025 – 31.12.2025</b>	<b>01.01.2024 – 31.12.2024</b>
Rentowność EBIT	Zysk / Strata z działalności operacyjnej/ przychody ze sprzedaży	2.8%	6,2%
Rentowność EBITDA	Zysk / Strata z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację / przychody ze sprzedaży	12.5%	13,7%
Rentowność zysku netto	Zysk / Strata netto / przychody ze sprzedaży	2.5%	4,8%
Rentowność aktywów ROA	Zysk / Strata netto/aktywa na koniec okresu	4.4%	8,8%
Rentowność kapitałów własnych ROE	Zysk / Strata netto/kapitał własny na koniec okresu	6.8%	14,6%

\*Patrz zdarzenia jednorazowe wyszczególnione w tabeli w pkt 3.2

Wskaźniki rentowności Grupy w 2025 roku znalazły się na nieco niższym poziomie niż w 2024 roku. Szczególnie jest to widoczne w przypadku rentowności wyniku operacyjnego oraz EBITDA. Na spadek rentowności miały wpływy przychody pomniejszone o główne koszty zmienne które spadły o 8% w stosunku do roku poprzedniego oraz zmiana wartości pozostałych przychodów operacyjnych. W roku ubiegłym pozostałe przychody operacyjne obejmowały między innymi zysk w wysokości 10,0 mln PLN z tytułu utraty kontroli nad grupą ADC Grupa oraz przychody z tytułu nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi w wysokości 1,6 mln PLN. Jednocześnie w 2025 roku największym tytułem w pozostałych przychodach operacyjnych w Grupie było rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe w Spółce BoomLand, w wysokości 2,5 mln PLN.

Wskaźniki rentowności skorygowane znalazły się na niższym poziomie niż w 2024 roku. Najistotniejszymi pozycjami zdarzeń jednorazowych, o które korygowane są pozycje do wyliczenia tych wskaźników są: odpis aktualizujący wartość posiadanych udziałów w ADC Games Sp. z o.o. (koszt w wysokości 5,0 mln PLN), odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe (koszt w wysokości 5,4 mln PLN), rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe w BoomLand (przychód w wysokości 2,5 mln PLN), przychody związane z realizacją umów dotyczących tokenów \$BOOM (przychód w wysokości 1,2 mln PLN) oraz sprzedaż gier (przychód w wysokości 1,2 mln PLN).

W 2025 roku Grupa odnotowała około 187,3 mln pobrań gier mobilnych (204,8 mln w roku 2024), z kolei średnia dzienna liczba użytkowników, zarówno w roku bieżącym, jak i poprzednim, ukształtowała się na podobnym poziomie, tj. około 1,4 mln DAU.

### **3.5 Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności grupy kapitałowej emitenta**

Informacje dotyczące struktury aktywów i pasywów zostały zamieszczone w punkcie 3.2 niniejszego sprawozdania.

### **3.6 Opis struktury głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach grupy kapitałowej emitenta w danym roku obrotowym**

W ciągu bieżącego roku obrotowego Grupa lokowała wolne środki pieniężne w lokatach krótkoterminowych.

### **3.7 Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym**

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka dominująca oraz spółki zależne tworzące Grupę nie mają istotnych pozycji pozabilansowych.

## **4 Opis najważniejszych zdarzeń mających wpływ na działalność i wyniki Grupy BoomBit w okresie, którego dotyczy raport oraz do daty publikacji sprawozdania**

### **Obszar produkcji i wydawania gier**

Szczegółowe informacje dotyczące gier wydanych przez Grupę przedstawiono w pkt 16 niniejszego sprawozdania.

### **Projekty blockchain**

W raporcie bieżącym nr 6/2025 oraz raporcie rocznym za rok 2024 Spółka informowała o niekorzystnych uwarunkowaniach rynkowych sektora kryptowalut, skutkujących wysoką niepewnością co do możliwości dalszego

finansowania działalności operacyjnej BoomLand FZ-LLC („BoomLand”). Efektem tego było dokonanie 100% odpisu aktualizującego wartości nakładów na prace rozwojowe dotyczące projektu Hunters on Chain.

W 2025 roku BoomLand kontynuował próby rozwoju działalności w innych projektach, w tym poprzez współpracę z partnerami zewnętrznymi przy integracji mini gier z technologią blockchain TON na platformie Telegram oraz nabycie praw do gry mobilnej Cantina Royale, w modelu revshare. Projekty te nie przyniosły oczekiwanych rezultatów komercyjnych, wobec czego Grupa podjęła decyzję o zakończeniu aktywności w obszarze blockchain.

W grudniu 2025 roku BoomLand rozpoznał przychody w wysokości około 1,1 mln PLN związane z realizacją umów dotyczących tokenów \$BOOM. Kwota ta została ujęta po spełnieniu wszystkich umownych warunków i ma charakter jednorazowy, będąc ostatnim efektem wcześniejszej działalności w segmencie blockchain. Rozliczenie to miało charakter wyłącznie memoriałowy, bez przepływu środków pieniężnych.

W związku z zakończeniem realizacji powyższych zobowiązań, Grupa będzie się w 2026 r. koncentrowała na alokacji swoich zasobów w celu skalowania swojej podstawowej działalności w zakresie produktów na platformy mobilne. BoomLand będzie pełnił rolę wydawcy i/lub dewelopera wybranych tytułów z portfolio Grupy.

#### **Odpisy aktualizujące nakłady na wartości niematerialne**

W wyniku przeprowadzonych testów na utratę wartości Grupa dokonała w bieżącym okresie sprawozdawczym następujących odpisów aktualizujących dotyczących wartości niematerialnych:

- W II kwartale - odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte w kwocie 3,7 mln PLN, który dotyczyły gry Train King Tycoon (100% odpisu), realizowanej przez zewnętrzne studio.
- w IV kwartale – odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe oraz wartości niematerialne nabyte, dotyczące gier MeLove - Match, Date & Chat, Idle Royal Stories oraz gier na platformę Telegram (100% odpisu), w łącznej kwocie 1,7 mln PLN.

Powyższe odpisy zostały dokonane w związku z zaprzestaniem kontynuacji prac, na bazie przeprowadzonej analizy i z zastosowaniem oszacowań i osądów profesjonalnych.

#### **Odpis aktualizujący wartość udziałów ADC Games Sp. z o.o.**

W czerwcu 2024 roku, Spółka utraciła kontrolę nad spółką ADC Games Sp. z o.o. („ADC”). Skutkowało to zmianą sposobu ujmowania ADC (wraz z jej podmiotami zależnymi) w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym, z konsolidacji metodą pełną na wycenę według metody praw własności. Na dzień utraty kontroli dokonano wyceny udziałów ADC do wartości godziwej. Na podstawie powyższej wyceny, wartość godziwa posiadanych przez Spółkę udziałów w ADC wyniosła 2,1 mln USD.

Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy został przeprowadzony test na utratę wartości. Mając na uwadze jego wyniki, brak sukcesu Token Generation Event (TGE) oraz brak perspektyw na poprawę niekorzystnej koniunktury w sektorze kryptowalut w dającej się przewidzieć przyszłości, podjęto decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego w kwocie 5 031 tys. PLN, co stanowi 100% wartości udziałów, wykazywanej w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

### **Sprzedaż praw do gry Idle Inventor Factory Tycoon**

W grudniu 2025 r. Grupa sprzedała grę Idle Inventor: Factory Tycoon, wydaną pierwotnie w kwietniu 2021 r. Cena sprzedaży wyniosła 380 tys. USD, a płatność zostanie dokonana zgodnie z harmonogramem określonym w umowie.

### **Koszty Osobowe**

W roku poprzednim oraz bieżącym w spółkach Grupy konsekwentnie realizowano działania optymalizacyjne, ukierunkowane na zwiększenie efektywności kosztowej. Na dzień 31 grudnia 2025 roku liczba pracowników oraz współpracowników wyniosła 236 osób, co oznacza spadek o 45 osób (-16%) względem stanu na koniec 2024 roku. W rezultacie, w porównaniu z rokiem poprzednim, koszty osobowe obniżyły się o 9,2 mln PLN (-17,5%). Grupa nie wyklucza jednak możliwości wzrostu liczby osób w 2026 roku, w przypadku rozpoczęcia realizacji nowych, potencjalnych projektów.

### **Kursy walut**

Istotny wpływ na wyniki Grupy w bieżącym roku obrotowym miały kursy walut. Ponieważ sprzedaż produktów Grupy skierowana jest na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są dolar amerykański oraz funt brytyjski. W konsekwencji wartość przychodów Grupy jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Z kolei ponad 30% łącznych wydatków Grupy realizowana jest w PLN. Dynamiczne zmiany w kursach walut w 2025 roku istotnie wpływały na wyniki finansowe Grupy. Łączny, negatywny wpływ różnic kursowych na wynik finansowy Grupy w 2025 roku wyniósł 1,0 mln PLN.

## **5 Perspektywy rozwoju działalności Grupy w bieżącym roku obrotowym**

### **Produkcja i wydawnictwo gier**

Zgodnie ze stanem wiedzy na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Grupa szacuje, że w pierwszym kwartale 2026 roku przychody z gier będą kształtować się następująco:

#### Mid-Core i Casual

- Przychody – 39,1 mln PLN (32,7 mln PLN w Q4 2025)
- Przychody pomniejszone o koszty UA i prowizje platform – 10,4 mln PLN (12,7 mln PLN w Q4 2025)

Zwiększenie wielkości przychodów wynika głównie z lepszych rezultatów gry Darts Clubs (szczyt sezonowości gry), jak również nowych tytułów - Mini Golf Club oraz Idle Bitcoin Empire.

#### Hyper-Casual

- Przychody – 30,7 mln PLN (27,8 mln PLN w Q4 2025)
- Przychody pomniejszone o koszty UA i prowizje platform- 4,1 mln PLN (7,2 mln PLN w Q4 2025)

Dodatkowo w pierwszym kwartale roku 2026 Grupa osiągnęła 0,8 mln PLN przychodów (0,9 mln PLN w Q4 2025) ze sprzedaży usług marketingowych oraz BI.

Informacje o miesięcznych przychodach ze sprzedaży w pierwszym kwartale 2026 roku były przekazywane w raportach bieżących ESPI. Oprócz opisanych powyższych pozycji, uwzględniono w nich również rozpoznawane memoriałowo. przychody z umowy z IronSource oraz umowy dotyczącej gry MyBots, które zostały opisane niżej.

Najważniejsze tytuły wydane w roku 2025 oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu, zostały przedstawione w pkt 16 niniejszego sprawozdania.

W 2026 roku Grupa będzie kontynuowała rozwój w obszarze gier Hyper-Casual i Mid-Core, a także casual i hybrid-casual, zarówno poprzez wydawanie gier własnych, jak i przy współpracy z zewnętrznymi studiami.

Grupa oczekuje, że nowsze tytuły, takie jak Mini Golf Club, Idle Bitcoin Empire, Big Helmets czy Mybots: Mech Battle Arena, będą miały znaczący wpływ na przychody i wyniki finansowe generowane w bieżącym roku obrotowym.

Mini Golf Club, mimo wczesnego etapu rozwoju i niepełnego zestawu mechanik i mechanizmów monetyzacyjnych, osiąga KPI na poziomie równym lub wyższym od benchmarku w postaci flagowego Darts Club. Obecnie stanowi najbardziej perspektywiczny, spośród nowowydanych tytułów.

Podobnie jak w poprzednich latach, Grupa planuje kontynuować działania w obszarze działalności wydawniczej, jak również współpracę z tureckimi wydawcami.

### **Koszty osobowe**

Oszczędności w obszarze kosztów osobowych, realizowane w bieżącym roku, będą w pełni widoczne w roku 2026. Grupa spodziewa się w związku z powyższym, że koszty te będą w roku 2026 niższe o ok. 4,0 mln PLN, w porównaniu do roku 2025. Jednocześnie Grupa nie wyklucza możliwości wzrostu liczby osób w 2026 roku, w przypadku rozpoczęcia realizacji nowych, potencjalnych projektów.

### **Usługi**

Grupa jest w trakcie komercjalizacji wybranych obszarów swojej działalności, które dotychczas wykorzystywane były wyłącznie dla potrzeb wewnętrznych oraz realizacji umów wydawniczych. Dotyczy to między innymi autorskich narzędzi BI (business intelligence), tworzenia kreacji marketingowych (w szczególności tzw. playable ads, czyli interaktywnych reklam), cross-promo oraz prowadzenia kampanii marketingowych (UA). Do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Grupa zrealizowała już kilkadziesiąt zleceń na playable ads, pozyskała również kilku klientów do customizowanego narzędzia BI. Gotowe są już narzędzia do tworzenia playable ads oraz rozwiązanie BI w wersjach, które będą oferowane na rynku w modelu SaaS. Sprzedaż usług realizowana będzie pod marką Applifters.

Ponadto prowadzone są zaawansowane rozmowy z kilkoma potencjalnymi partnerami, mające na celu wzajemną wymianę ruchu w grach mobilnych, przy wykorzystaniu autorskiego narzędzia BoomBit do cross-promo.

### **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), odpowiadającej 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.

### **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. Gra będzie przenosić do futurystycznego świata zaawansowanej technologii i sztucznej inteligencji, gdzie stworzone pierwotnie do poprawy życia MyBots są wykorzystywane do walki przez korporację Omnicorp, dążącą do globalnej kontroli.

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

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

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

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

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

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

W roku 2025 Grupa rozpoznała z tego tytułu w przychodach 1,4 mln PLN.

### **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 (zarówno produkcji własnej, jak i zewnętrznych tytułów).

### **Czynniki zewnętrzne**

W punkcie 13.1. niniejszego sprawozdania opisane zostały czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim funkcjonuje Grupa.

## **6 Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

W 2025 roku Spółka kontynuowała działania związane z wdrażaniem projektu pn. „Opracowanie systemu opartego o algorytm sztucznej inteligencji modyfikujący parametry gry w trakcie trwania rozgrywki w celu maksymalizacji przychodów twórców gier wykorzystujących silnik Unity oraz zwiększenia ich oszczędności w procesie dostosowania gier do potrzeb graczy”, współfinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014–2020 („Program GameINN”).

W ramach prowadzonych prac, Spółka koncentrowała się na implementacji narzędzia w kolejnych grach, wprowadzaniu modyfikacji wynikających z procesów testowych oraz doskonaleniu jego funkcjonalności. W styczniu 2026 roku złożone zostało oświadczenie o utrzymaniu trwałości projektu, które w marcu 2026 roku uzyskało pozytywną ocenę formalną.

Ponadto w lutym 2026 roku opracowano mechanizm automatyzujący proces wdrożenia systemu w środowisku produkcyjnym oraz rozpoczęto działania obejmujące weryfikację analityki, analizę danych z eksperymentów oraz ocenę efektywności zastosowanych algorytmów w celu dalszej optymalizacji rozwiązania.

Łączna kwota wydatków poniesionych w związku z realizacją projektu wyniosła ok. 6,5 mln PLN, zaś łączna kwota otrzymanego dofinansowania – ok. 2,9 mln PLN.

Ponadto Grupa prowadziła prace rozwojowe związane z nowymi grami oraz rozwojem dotychczasowych tytułów, jak również z autorskimi narzędziami wspomagającymi proces produkcji gier, z tworzeniem interaktywnych reklam (playable ads) oraz z analizą danych.

## **7 Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa**

Aktualna sytuacja finansowa Spółki i Grupy jest stabilna, co pozwala na dalsze prowadzenie prac nad nowymi grami przy wykorzystaniu finansowania własnego. Mając na uwadze perspektywy rozwojowe opisane w pkt 5 niniejszego sprawozdania oraz realizowane w roku 2024 i 2025 oszczędności w obszarze kosztów osobowych, Grupa liczy na stopniową poprawę swoich przepływów pieniężnych w 2026 roku.

## **8 Udziały (akcje) własne**

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka oraz Grupa nie posiadały udziałów ani akcji własnych.

## **9 Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)**

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka oraz Grupa Kapitałowa BoomBit nie posiadały oddziałów ani zakładów.

## **10 Instrumenty finansowe**

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, ryzyka kredytowego, ryzyka istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz ryzyka utraty płynności finansowej. Rachunkowość zabezpieczeń nie jest stosowana.

## **11 Strategia rozwoju**

Strategia Spółki i Grupy koncentruje się na długoterminowym budowaniu wartości poprzez konsekwentne zarządzanie portfolio, wysoką efektywność operacyjną oraz ciągłą adaptację do warunków rynkowych. Globalne trendy rynku mobilnego, zachowania użytkowników oraz dynamika monetyzacji są systematycznie analizowane w celu optymalizacji alokacji zasobów, selekcji tytułów oraz efektywności operacyjnej gier.

Równoległe do działalności wydawniczej w obszarze gier, Grupa rozwija i wykorzystuje wewnętrzne kompetencje w obszarach pozyskiwania użytkowników, monetyzacji, analityki, technologii oraz optymalizacji produktowej. Kompetencje te wspierają zarówno wewnętrzne zespoły produkcyjne, jak i partnerów zewnętrznych, umożliwiając skalowalny wzrost przy zachowaniu rygorystycznych kryteriów zwrotu z inwestycji.

W odpowiedzi na dynamiczny rozwój rynku aplikacji mobilnych niezwiązanych bezpośrednio z grami oraz postępującą konwergencję modeli monetyzacji gier i aplikacji, Grupa analizuje możliwości ekspansji poza tradycyjny rynek gier mobilnych. Działania te mają na celu wykorzystanie sprawdzonych kompetencji w zakresie wydawania, analityki oraz performance marketingu w szerszym segmencie aplikacji mobilnych, przy zachowaniu wyraźnego nacisku na rentowność, skalowalność oraz kontrolę ryzyka.

Działania podjęte w ramach realizacji strategii w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem oraz opis perspektyw rozwoju działalności co najmniej w najbliższym roku obrotowym zostały opisane w pkt 5 oraz 16 niniejszego sprawozdania.

## **12 Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy**

Charakterystyka polityki Grupy w zakresie kierunków rozwoju, została przedstawiona w punkcie 5 niniejszego sprawozdania, przedstawiającym perspektywy rozwoju działalności Grupy w bieżącym roku obrotowym.

## **13 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.

### **13.5 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. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa BoomBit nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem zmiany kursów walut.

#### Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej

Obecnie najistotniejszą pozycją przychodów Grupy BoomBit stanowią przychody z reklam. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy BoomBit. Branża reklamy, w tym reklamy internetowej, jest istotnie podatna na wahania koniunktury gospodarczej. Szybki wzrost gospodarczy mierzony wzrostem PKB sprzyja rozwojowi wskazanego rynku, natomiast samo spowolnienie wzrostu PKB może spowodować znaczący spadek wartości wydatków reklamowych. Nie można wykluczyć ryzyka istotnego spadku popytu ze strony reklamodawców w okresach pogorszonej koniunktury gospodarczej, co mogłoby prowadzić do spadku przychodów i pogorszenia sytuacji finansowej Grupy BoomBit. Ryzyko koniunktury w branży jest ściśle powiązane z kondycją rynku gier mobilnych, ponieważ gry stanowią zdecydowaną większość reklam wyświetlanych wewnątrz aplikacji. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

#### Ryzyko konkurencji

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

#### Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

#### Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Grupa BoomBit identyfikuje uzależnienie od podmiotów prowadzących kluczowe platformy dystrybucyjne, tj. Google i Apple. Przychody Grupy BoomBit generowane są przez gry udostępniane przez wskazane podmioty, za pośrednictwem prowadzonych przez nie cyfrowych platform dystrybucyjnych lub portali internetowych. Podmioty te są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna zmiana polityki Google i Apple w zakresie akceptacji produktów do dystrybucji będzie wymagać dostosowania przez Grupę BoomBit istniejących bądź przyszłych

produktów, co może być trudne do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty. Należy również liczyć się z ryzykiem ograniczenia dystrybucji w następstwie wykonania przez kontrahenta praw zastrzeżonych dla niego w zawartych z Grupą BoomBit umowach lub wynikających z jego wewnętrznych regulacji. Istnieje również ryzyko wypowiedzenia umowy przez kontrahenta.

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

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

W przypadku awarii skutkującej w szczególności jedną ze wskazanych powyżej sytuacji, a także przestojów, strajków, lub utraty urządzeń czy oprogramowania usługodawców, Grupa BoomBit mogłaby być narażona na przestój w swojej działalności operacyjnej, powodujący zastój w sprzedaży produktów Grupy BoomBit, co z kolei mogłoby mieć negatywny wpływ na wyniki Grupy BoomBit. Nieobojętna dla interesów Grupy BoomBit jest również okoliczność, iż wspomniani dystrybutorzy, w ramach relacji ze spółkami z Grupy BoomBit, mają prawo do weryfikacji przyjmowanego produktu pod kątem zgodności ze swoimi regulacjami wewnętrznymi, co powoduje, że Grupa BoomBit ponosi ryzyko nieprzyjęcia danej gry Grupy BoomBit przez dystrybutora ze względu na jego politykę wewnętrzną (np. wewnątrz 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.

### 13.6 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 kadre zarządzającą oraz doświadczonych deweloperów i specjalistów w zakresie Publishingu, User Acquisition i Business Inteligence. 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 kadre zarządzającą wyższego szczebla w Grupie BoomBit może natomiast skutkować okresowym pogorszeniem wyników finansowych Grupy BoomBit. Większość personelu spółek z Grupy BoomBit to osoby zatrudnione na stanowiskach operacyjnych. Są to osoby wykonujące zadania, które wymagają specjalistycznej wiedzy, zdolności i wykształcenia. W kontekście niewystarczającej podaży pracowników o odpowiednim profilu wykształcenia, Grupa BoomBit narażona jest na odejście części pracowników operacyjnych, co może skutkować osłabieniem struktury organizacyjnej, na której oparta jest działalność Grupy BoomBit. Wskazane sytuacje mogą skutkować zachwianiem stabilności działania Grupy BoomBit i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

#### Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

#### Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy BoomBit

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

#### Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

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

#### Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

#### Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

#### Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Grupy BoomBit zaangażowani są współpracownicy i pracownicy w oparciu o umowę o pracę i inne podstawy prawne. Czynności dokonywane przez współpracowników i pracowników w ramach pracy mogą prowadzić do powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków przez współpracowników i pracowników. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Zniszczenie 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 przysługiwać 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 Grupa 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 prawnoprawnej, jak też wskutek następczego wygaśnięcia uprawnienia po stronie Grupy BoomBit (np. wskutek wygaśnięcia lub wypowiedzenia licencji). Powyższe uwagi odnoszą się także do chronionych prawnie baz danych, wykorzystywanych w programowaniu.

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

#### Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej Grupy BoomBit

Do grupy praw własności intelektualnej Grupy BoomBit należą m.in. autorskie prawa majątkowe, znaki towarowe, a także prawa do domen internetowych. Istnieje ryzyko nieuprawnionego wykorzystania przez osoby trzecie elementów własności intelektualnej Grupy BoomBit, np.: znaków towarowych lub projektowania przez podmioty konkurencyjne własnych usług i produktów podobnych lub naśladujących produkty Grupy BoomBit w sposób mylący dla odbiorców.

Istnieje ryzyko, że aktywność takich podmiotów zostanie odebrana jako aktywność Grupy BoomBit, co może negatywnie wpłynąć na odbiór działalności Grupy BoomBit wśród użytkowników.

#### Ryzyko wynikające z powiązań rodzinnych pomiędzy członkami organów BoomBit

Akcjonariuszami mniejszościowym Spółki są pozostający w związku małżeńskim Pani Karolina Szablewska-Olejarsz i Pan Marcin Olejarsz. Pan Marcin Olejarsz pełni funkcję Prezesa Zarządu Spółki, natomiast Pani Karolina Szablewska-Olejarsz pełni funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Jednoczesne istnienie stosunków rodzinnych pomiędzy Panem Marcinem Olejarszem i Panią Karoliną Szablewską-Olejarsz 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.

### **13.7 Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym**

#### Ryzyko związane z wypłatą dywidendy w przyszłości

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

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

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

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

#### Ryzyko związane z wahaniami kursu notowań i ograniczonej płynności obrotu Akcjami

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

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

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

#### Ryzyko związane z niewypełnianiem obowiązków informacyjnych spółki publicznej

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

Ponadto jeżeli emitent nie wykonuje lub nienależyte 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.

## 14 Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

### DPSN 2021 OBOWIĄZUJĄCE OD 1 LIPCA 2021 R.

BoomBit S.A. stosuje rekomendacje i zasady ładu korporacyjnego zawarte w dokumencie Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021. Jego treść jest dostępna na stronie:

<https://www.gpw.pl/dobre-praktyki2021>

Zasady obowiązujące w 2024 r., od których stosowania Spółka odstąpiła wraz z wyjaśnieniem przyczyn tego odstąpienia.

**Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk Spółka nie stosuje 16 zasad: 1.3.1., 1.3.2., 1.4., 1.4.1., 1.4.2., 2.1., 2.2., 2.11.6., 3.5., 3.6., 4.1., 4.3., 4.8, 4.13, 6.1, 6.3.**

**1.3.** W swojej strategii biznesowej spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:

**1.3.1.** zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;

**Komentarz spółki:** *Z uwagi na charakter działalności prowadzonej przez Spółkę, wpływ na zagadnienia środowiskowe w szczególności na zmianę klimatu, należy uznać za znikomy. Prowadzona działalność ma charakter biurowy i nie charakteryzuje się ponadprzeciętną emisją gazów cieplarnianych a także substancji, które są szkodliwe dla zdrowia. Wobec powyższego, Spółka nie uwzględnia w swojej strategii biznesowej tematyki ESG. Jednakże, Spółka jest świadoma zachodzących zmian w klimacie, wobec czego dąży do minimalizacji zużycia energii elektrycznej, a utylizacja odpadów uwzględniona jest w zawartych przez Spółkę umowach. Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia w sprawie stosowania Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW, Spółka nie dokonała formalnej oceny oddziaływania na środowisko.*

**1.3.2.** sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienie równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.

**Komentarz spółki:** *W swojej strategii biznesowej Spółka nie wyodrębnia kwestii spraw społecznych i pracowniczych. Jednakże w Spółce przestrzegane są zasady równouprawnienia płci a warunki pracy są odpowiednio dostosowane do prowadzonej działalności i jej skali. Spółka dba o relacje z klientami i partnerami biznesowymi.*

**1.4.** W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest w pełni stosowana. Spółka w celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami zamieszcza na swojej stronie internetowej informację na temat posiadanej strategii, jednakże ze względu na charakterystykę działalności, nie przedstawia mierników finansowych i niefinansowych odnoszących się do strategii. Spółka dążąc do wzrostu wartości Spółki i Grupy Kapitałowej stale poddaje analizie aktualne trendy obserwowane na rynku gier mobilnych, w celu dostosowania planu wydawniczego do dynamicznie zmieniających się preferencji graczy, przy wykorzystaniu posiadanych zasobów i kompetencji. Spółka w każdym z raportów okresowych przedstawia liczbę wydanych gier w danym okresie. Obszar kompetencji Członków Zarządu Spółki, przedstawiony jest na stronie internetowej pod linkiem:*

*<https://boombit.com/pl/ir/wladze/zaradz/>*

**1.4.1.** objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka;

**Komentarz spółki:** *Mając na uwadze komentarze przedstawione w odniesieniu do niestosowanych zasad 1.3 i 1.4, Spółka wskazuje, że nie uwzględnia w swojej strategii zagadnień związanych ze zmianą klimatu.*

**1.4.2.** przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

**Komentarz spółki:** *Mając na uwadze komentarze przedstawione w odniesieniu do niestosowanych zasad 1.3 i 1.4, Spółka wskazuje, że nie prowadzi statystyki w zakresie wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom. Wynagrodzenia uzgadniane są indywidualnie w oparciu o czynniki, które nie są związane z płcią pracownika. Spółka stosuje zasady niedyskryminacji w wynagrodzeniu.*

**2.1.** Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana. Spółka nie sporządziła polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu oraz rady nadzorczej. W ocenie Spółki, przy decyzjach kadrowych należy kierować się merytorycznymi kryteriami,*

*takimi jak kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, oraz doświadczenie zawodowe. Zróżnicowanie pod względem płci na poziomie nie niższym niż 30% w danym organie Spółki, mogłoby być powodem konieczności odwołania obecnego członka organu, który wcześniej został powołany ze względu na kwestie merytoryczne, co w ocenie Spółki nie jest zasadne.*

**2.2.** Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana w odniesieniu do wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%. Członkowie Rady Nadzorczej powoływani są przez Walne Zgromadzenie Spółki, zaś Członkowie Zarządu przez Radę Nadzorczą. Organy przy powoływaniu kandydatów kierują się kwestiami merytorycznymi, takimi jak kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, oraz doświadczenie zawodowe. Wiek i płeć kandydata (a także przynależność do mniejszości lub większości) nie stanowią dla organów Spółki wyznacznika w ww. zakresie.*

**2.11.6.** informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

**Komentarz spółki:** *W związku z niestosowaniem zasady 2.1., niniejsza zasada również nie jest stosowana.*

**3.5.** Osoby odpowiedzialne za zarządzanie ryzykiem i compliance podlegają bezpośrednio prezesowi lub innemu członkowi zarządu.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana, z uwagi na to, że w strukturze Spółki nie utworzono stanowiska odpowiedzialnego za zarządzanie ryzykiem, audyt wewnętrzny oraz compliance.*

**3.6.** Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana, ponieważ w Spółce nie powołano audytora wewnętrznego.*

**4.1.** Spółka powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne), jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla przeprowadzenia takiego walnego zgromadzenia.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana. Wdrożenie niniejszej zasady nie jest uzasadnione, z uwagi na brak zgłoszonych oczekiwań akcjonariuszy.*

**4.3.** Spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.

**Komentarz spółki:** *Spółka nie zapewnia powszechnie dostępnej transmisji obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym, ponieważ obejmuje ona ujawnienie wizerunku osób uczestniczących w Walnym Zgromadzeniu, a osoby te nie mają charakteru publicznego. W związku z powyższym upublicznienie wizerunku tych osób mogłoby doprowadzić do posądzenia BoomBit o nieuprawnione wykorzystanie wizerunku. Ponadto, implementacja powyższej zasady nie znalazła odzwierciedlenia w oczekiwaniach akcjonariuszy.*

**4.8** Projekty uchwał walnego zgromadzenia do spraw wprowadzonych do porządku obrad walnego zgromadzenia powinny zostać zgłoszone przez akcjonariuszy najpóźniej na 3 dni przed walnym zgromadzeniem

**Komentarz spółki:** *Zgodnie z art. 401 § 5 Kodeksu spółek handlowych, który nie ogranicza uprawnień akcjonariuszy do zgłoszenia projektów uchwał dotyczących spraw wprowadzonych do porządku obrad, Spółka nie wdraża dodatkowych obostrzeń w dokumentach korporacyjnych ograniczających to prawo. Spółka nie chce ograniczać akcjonariuszom prawa zgłaszania projektów uchwał w dowolnym czasie, w tym podczas obrad Walnego Zgromadzenia. Ponadto, Spółka nie dysponuje instrumentami prawnymi, które pozwalałyby na skuteczne wyegzekwowanie takiej praktyki od akcjonariuszy.*

**4.13.** Uchwała o nowej emisji akcji z wyłączeniem prawa poboru, która jednocześnie przyznaje prawo pierwszeństwa objęcia akcji nowej emisji wybranym akcjonariuszom lub innym podmiotom, może być podjęta, jeżeli spełnione są co najmniej poniższe przesłanki:

1. spółka ma racjonalną, uzasadnioną gospodarczo potrzebę pilnego pozyskania kapitału lub emisja akcji związana jest z racjonalnymi, uzasadnionymi gospodarczo transakcjami, m.in. takimi jak łączenie się z inną spółką lub jej przejęciem, lub też akcje mają zostać objęte w ramach przyjętego przez spółkę programu motywacyjnego;
2. osoby, którym przysługiwać będzie prawo pierwszeństwa, zostaną wskazane według obiektywnych kryteriów ogólnych;
3. cena objęcia akcji będzie pozostawać w racjonalnej relacji do bieżących notowań akcji tej spółki lub zostanie ustalona w wyniku rynkowego procesu budowania księgi popytu.

**Komentarz spółki:** *Uchwałą nr 6 z dnia 21 kwietnia 2022 r. Walnego Zgromadzenia Spółki, w Spółce został przyjęty program motywacyjny obejmujący członków zarządu Spółki na lata obrotowe 2022-2024 (Uchwała była następnie zmieniona uchwałą nr 19 Walnego Zgromadzenia z dnia 21 czerwca 2023 r.). W związku z powyższym, Walne Zgromadzenie podjęło również uchwałę w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii G oraz emisji warrantów subskrypcyjnych serii D z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz w sprawie zmiany statutu Spółki i rejestracji zmian statutu Spółki wynikających z podjęcia przedmiotowej uchwały. Na mocy ww. uchwał warranty subskrypcyjne obejmowane są przez członków zarządu nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji wynosi 0,50 zł za każdą akcję, w związku z czym Spółka nie stosuje zasady 4.13.*

**6.1.** Wynagrodzenie członków zarządu i rady nadzorczej oraz kluczowych menedżerów powinno być wystarczające dla pozyskania, utrzymania i motywacji osób o kompetencjach niezbędnych dla właściwego kierowania spółką i sprawowania nad nią nadzoru. Wysokość wynagrodzenia powinna być adekwatna do zadań i obowiązków wykonywanych przez poszczególne osoby i związanej z tym odpowiedzialności.

**Komentarz spółki:** *Spółka nie przyjęła odrębnych dokumentów dotyczących niniejszej zasady. W ocenie Spółki Polityka Wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej przyjęta przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 27.08.2020 r. jest adekwatna do wielkości prowadzonej działalności i struktury Spółki. W ocenie Spółki, wynagrodzenie Członków Zarządu i Rady Nadzorczej oraz kluczowych menedżerów jest wystarczające dla pozyskania, utrzymania i motywacji osób o kompetencjach niezbędnych dla właściwego kierowania Spółką i sprawowania nad nią nadzoru a wysokość wynagrodzenia jest adekwatna do zadań i obowiązków wykonywanych przez poszczególne osoby i związanej z tym odpowiedzialności.*

**6.3.** Jeżeli w spółce jednym z programów motywacyjnych jest program opcji menedżerskich, wówczas realizacja programu opcji winna być uzależniona od spełnienia przez uprawnionych, w przeciągu co najmniej 3 lat, z góry wyznaczonych, realnych i odpowiednich dla spółki celów finansowych i niefinansowych oraz zrównoważonego rozwoju, a ustalona cena nabycia przez uprawnionych akcji lub rozliczenia opcji nie może odbiegać od wartości akcji z okresu uchwalania programu.

**Komentarz spółki:** *Zasada nie jest stosowana. Z uwagi na treść wskazówek Komitetu ds. Ładu Korporacyjnego w zakresie stosowania zasad „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021” dotyczących zasady 6.3, Spółka podjęła decyzję o niestosowaniu ww. zasady, z uwagi na wymóg stosowania warunku ceny objęcia akcji oferowanych w ramach programu w wysokości nie niższej niż 90% ceny rynkowej akcji, ustalonej jako średnia arytmetyczna z cen zamknięcia akcji z okresu miesięcy przed momentem ustalania planu motywacyjnego.*

Opis głównych cech stosowanych w BoomBit S.A. systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Proces sporządzania jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych realizowany jest przez wewnętrzny dział finansowo – księgowy. W ramach systemu kontroli wewnętrznej w zakresie księgowości i sprawozdawczości finansowej realizowane są następujące czynności:

- uzgadniane są miesięczne/roczne harmonogramy czynności wykonywanych w ramach zamykania ksiąg rachunkowych/sporządzania sprawozdań finansowych;
- zapisy księgowe dokonywane są wyłącznie na podstawie prawidłowo sporządzonych i zaakceptowanych pod względem formalnym, merytorycznym i rachunkowym dokumentów źródłowych oraz dodatkowych informacji przekazywanych przez działy istniejące w spółce;
- wykonywane są cykliczne czynności kontrolne związane z zamykaniem ksiąg rachunkowych, w tym przegląd i rozliczanie kont bilansowych, uzgodnienia sald, weryfikacja kosztów i przychodów w uzgodnieniu z kierownikami projektów/Zarządem;

- sprawozdanie finansowe przed zatwierdzeniem przez Zarząd jest weryfikowane przez komórkę ds. finansowych poprzez sprawdzenie poprawności kluczowych ujawnień oraz dokonanie przeglądu analitycznego, pod kątem kompletności ujęcia istotnych zdarzeń gospodarczych oraz prawidłowości prezentacji.

Księgi rachunkowe Spółki prowadzone są w systemie informatycznym, który zapewnia przejrzysty podział kompetencji, spójność zapisów operacji w księgach oraz bieżącą kontrolę ksiąg. System informatyczny posiada zabezpieczenia hasłowe przed dostępem osób nieuprawnionych oraz funkcyjne ograniczenia dostępu. Kontrola dostępu do oprogramowania prowadzona jest na każdym etapie sporządzania sprawozdania finansowego, począwszy od wprowadzania danych źródłowych, poprzez przetwarzanie danych, aż do generowania informacji wyjściowych. Opis systemu informatycznego spełnia wymogi art. 10 ust. 1 pkt 3 lit. c) Ustawy o Rachunkowości. W spółce wyznaczona jest osoba odpowiedzialną za nadzór techniczny nad poprawnością funkcjonowania systemu oraz tworzenie kopii bezpieczeństwa.

Roczne oraz półroczne sprawozdania finansowe są weryfikowane przez niezależnego audytora zewnętrznego. Komitet Audytu oraz Rada Nadzorcza monitorują proces sprawozdawczości finansowej oraz wykonywania czynności rewizji finansowej, w tym poprzez analizę sprawozdań okresowych Spółki przed publikacją, jak również cykliczne spotkania z audytorem.

Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu

Struktura akcjonariatu BoomBit na dzień 31 grudnia 2025 roku przedstawia się następująco:

		<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>
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	21 957,5
		<b>13 800 107</b>	<b>6 900 053,5</b>
	<b>Liczba akcji</b>	<b>Liczba głosów</b>	<b>Procent kapitału</b>
			<b>Procent głosu</b>
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	2 838 839	13,32%
Marcin Olejarz	1 982 735	2 940 350	14,37%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	28,99%
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 804 885	5 762 500	27,57%
Pozostali akcjonariusze	2 173 648	2 098 311	15,75%
	<b>13 800 107</b>	<b>19 640 000</b>	<b>100,00%</b>
			<b>100,00%</b>

\*pośrednio oraz pośrednio poprzez We Are One Ltd.

W dniu 20 marca 2026 r. do obrotu giełdowego wprowadzono: 116.192 akcje zwykłe na okaziciela serii H Spółki oraz 43.915 akcji zwykłych na okaziciela serii I Spółki.

Struktura akcjonariatu BoomBit na dzień publikacji niniejszego sprawozdania tj. na dzień 23 kwietnia 2026 roku:

	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	21 957,5
	<b>13 800 107</b>	<b>6 900 053,5</b>

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 419,5	13,32%	14,34%
Marcin Olejarz	1 982 735	991 367,5	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	1 902 442,5	27,57%	29,32%
Pozostali akcjonariusze	2 173 648	1 086 824	15,75%	10,98%
	<b>13 800 107</b>	<b>6 900 053,5</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

\*bezpośrednio oraz pośrednio poprzez We Are One Ltd.

Stan posiadania akcji i głosów przez osoby zarządzające i nadzorujące ujawniono w tabeli powyżej. Ponadto, na dzień publikacji niniejszego raportu członek Zarządu – Pan Marek Pertkiewicz posiada 52.965 akcji Spółki.

Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień

Akcje Serii A, które są w posiadaniu:

- 1) Spółki ATM Grupa S.A. w liczbie 2.000.000 Akcji;
- 2) Spółki We Are One Ltd. w liczbie 2.000.000 Akcji;
- 3) Pani Karoliny Szablewskiej-Olejarz w liczbie 1.000.000 Akcji;
- 4) Pana Marcina Olejarza w liczbie 1.000.000 Akcji;

są akcjami uprzywilejowanymi w ten sposób, że każda z Akcji Serii A daje prawo do dwóch głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Wskazani powyżej Akcjonariusze posiadają również uprawnienia osobiste przyznane im w § 13 ust. 3 Statutu Spółki. Zgodnie ze Statutem Spółki:

- tak długo jak Karolina Szablewska-Olejarz oraz Marcin Olejarz będą akcjonariuszami Spółki posiadającymi łącznie akcje Spółki reprezentujące co najmniej 15% głosów w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu – będzie im przysługiwało uprawnienie osobiste do wspólnego powoływania i odwoływania 1 (jednego) Członka Rady Nadzorczej w drodze pisemnego oświadczenia doręczonego Spółce;
- tak długo jak spółka ATM Grupa S.A. będzie akcjonariuszem posiadającym akcje Spółki reprezentujące co najmniej 15% głosów w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu – spółce będzie przysługiwało uprawnienie osobiste do powoływania i odwoływania 1 (jednego) Członka Rady Nadzorczej w drodze pisemnego oświadczenia doręczonego Spółce;

- tak długo jak spółka We Are One Ltd. będzie akcjonariuszem posiadającym akcje Spółki reprezentujące co najmniej 15% głosów w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu – spółce będzie przysługiwało uprawnienie osobiste do powoływania i odwoływania 1 (jednego) Członka Rady Nadzorczej w drodze pisemnego oświadczenia doręzonego Spółce.

Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu, takich jak ograniczenie wykonywania prawa głosu przez posiadaczy określonej części lub liczby głosów, ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych

Spółka nie wprowadziła szczególnych ograniczeń dotyczących wykonywania prawa głosu z akcji, innych niż wynikające z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych BoomBit S.A.

Statut Spółki ogranicza zbywalność akcji imiennych (akcji serii A Spółki) poprzez przyznanie pozostałym akcjonariuszom posiadającym takie akcje prawa pierwszeństwa ich nabycia, proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym. Akcjonariusz zamierzający sprzedać akcje imienne osobie trzeciej musi zawiadomić o tym Zarząd pisemnie co najmniej 60 dni przed planowaną transakcją, a uprawnieni akcjonariusze mają 30 dni od otrzymania informacji od Zarządu na złożenie oświadczenia o wykonaniu prawa pierwszeństwa na warunkach określonych w zawiadomieniu. Prawo to stanowi prawo pierwokupu w rozumieniu Kodeksu cywilnego, a zbycie akcji dokonane bez zachowania tej procedury lub na warunkach innych niż wskazane w zawiadomieniu jest bezskuteczne wobec Spółki. Przenoszenie prawa własności papierów wartościowych innych niż akcje serii A Spółki nie podlega ograniczeniom innym niż wynikającym z obowiązujących przepisów prawa.

Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień, w szczególności prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

Zarząd składa się z 1 do 5 Członków. Wspólna kadencja Członków Zarządu trwa 5 lat. Członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani bezwzględną większością głosów przez Radę Nadzorczą. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu. Członkowie Zarządu mogą być powoływani ponownie w skład Zarządu na następne kadencje.

Zarząd prowadzi sprawy Spółki, kieruje jej działalnością i zarządza majątkiem oraz reprezentuje Spółkę na zewnątrz przed sądami, organami władzy i wobec osób trzecich. Wszelkie sprawy związane z prowadzeniem Spółki, niezastrzeżone KSH lub Statutem do wyłącznej kompetencji Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej, należą do zakresu działania Zarządu.

Decyzja o emisji lub wykupie akcji Spółki leży wyłącznie w kompetencji Walnego Zgromadzenia.

Szczegółowy zakres uprawnień Zarządu określa Regulamin Zarządu dostępny pod adresem <https://investors.boombit.com/lad-korporacyjny/dokumenty/>.

### Opis zasad zmiany statutu lub umowy Spółki

Zmiana statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia oraz wpisu do rejestru. Uchwała taka dla swojej skuteczności musi być podjęta większością trzech czwartych głosów oddanych, chyba że powszechnie obowiązujące przepisy prawa przewidują warunki surowsze.

Sposób działania walnego zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia oraz opis praw akcjonariuszy i sposobu ich wykonywania, w szczególności zasady wynikające z regulaminu walnego zgromadzenia, jeżeli taki regulamin został uchwalony, o ile informacje w tym zakresie nie wynikają wprost z przepisów prawa

Zasady zwołania Walnego Zgromadzenia określone są w Statucie Spółki oraz KSH. Do udziału w Walnym Zgromadzeniu mają prawo osoby będące akcjonariuszami Spółki na szesnaście dni przed datą Walnego Zgromadzenia (dzień rejestracji uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu), które zarejestrują swój udział w Walnym Zgromadzeniu. Listę uprawnionych do udziału w Walnym Zgromadzeniu sporządza Zarząd na podstawie wykazu sporządzonego przez podmiot prowadzący depozyt papierów wartościowych. Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku jego nieobecności jeden z członków Rady Nadzorczej, a w przypadku ich nieobecności Prezes Zarządu lub osoba wyznaczona przez Zarząd. Osoba otwierająca Walne Zgromadzenie jest uprawniona do podejmowania decyzji porządkowych mających na celu otwarcie Walnego Zgromadzenia i wybór Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia. Przewodniczący Walnego Zgromadzenia kieruje obradami, zapewniając sprawną realizację porządku obrad.

Zgodnie z Regulaminem Walnego Zgromadzenia BoomBit S.A. akcjonariuszom przysługują w szczególności następujące prawa:

- akcjonariusze mogą uczestniczyć w Walnym Zgromadzeniu oraz wykonywać prawo głosu osobiście lub przez pełnomocników (innych przedstawicieli),
- każdy akcjonariusz ma prawo kandydować na Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia lub zgłosić do protokołu jedną kandydaturę na stanowisko Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia,
- każdy akcjonariusz ma prawo zadawania pytań w każdej sprawie objętej porządkiem obrad,
- akcjonariusz może zgłosić sprzeciw do protokołu przeciwko uchwale do czasu zamknięcia punktu porządku obrad, w którym przeprowadzane jest głosowanie nad tą uchwałą,
- każdy akcjonariusz podczas Walnego Zgromadzenia ma prawo wnoszenia propozycji zmian, uzupełnień do projektów uchwał lub zgłaszania nowych projektów uchwał objętych porządkiem obrad Walnego Zgromadzenia - do czasu zamknięcia dyskusji nad punktem porządku obrad obejmującym projekt uchwały, której taka propozycja dotyczy.

Regulamin Walnego Zgromadzenia BoomBit S.A. nie zastrzega innych spraw dla walnego zgromadzenia Spółki niż wynikające z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

Skład osobowy i zmiany, które w nim zaszły w ciągu ostatniego roku obrotowego, oraz opis działania organów zarządzających, nadzorujących lub administrujących BoomBit S.A. oraz ich komitetów

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Zarządu wchodzi:

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

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem oraz na dzień jego sporządzenia skład Zarządu nie uległ zmianie.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

- Karolina Szablewska-Olejarska – Przewodnicząca 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 niniejszym sprawozdaniem oraz na dzień jego sporządzenia skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

Kryteria niezależności spełniają trzech Członków Rady: Pan Wojciech Napiórkowski, Pan Szymon Okoń oraz Pan Jacek Markowski.

Komitet Audytu składa się z trzech Członków:

- Wojciech Napiórkowski – Przewodniczący Komitetu Audytu,
- Jacek Markowski – Członek Komitetu Audytu,
- Karolina Szablewska-Olejarska – Członek Komitetu Audytu.

Pracownikiem Komitetu przewodniczy Pan Wojciech Napiórkowski, niezależny Członek Rady Nadzorczej, który posiada odpowiednie doświadczenie i kwalifikacje w zakresie rachunkowości oraz badania sprawozdań finansowych.

W ramach struktury Spółki nie działa komisja ds. wynagrodzeń.

#### Opis działania Zarządu

Zarząd działa na podstawie obowiązujących przepisów prawa i postanowień Statutu. Szczegółowe zasady organizacji i sposobu działania Zarządu są określone w Regulaminie Zarządu. Regulamin Zarządu jest uchwalany przez Zarząd i zatwierdzany uchwałą Rady Nadzorczej. Zarząd jest zobowiązany zarządzać sprawami i majątkiem Spółki oraz spełniać obowiązki ze starannością wymaganą w działalności gospodarczej, zgodnie z uchwałami Walnego Zgromadzenia i Rady Nadzorczej.

Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów. W razie równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu. Uchwały Zarządu mogą być powzięte, jeżeli wszyscy członkowie zostali prawidłowo zawiadomieni o terminie i miejscu posiedzenia Zarządu oraz na posiedzeniu obecna jest przynajmniej połowa z ogólnej liczby członków Zarządu.

Zgodnie ze Statutem, posiedzenia Zarządu odbywają się w miejscu wskazanym przez Zarząd lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Prawo zwołania posiedzenia przysługuje każdemu z członków Zarządu. Każdy z członków Zarządu musi otrzymać pisemne powiadomienie, co najmniej na 7 (siedem) dni przed terminem posiedzenia. W nagłych przypadkach Prezes Zarządu może zarządzić inny sposób i krótszy termin zawiadomienia członków Zarządu o dacie posiedzenia lub zarządzić odbycie posiedzenia poza siedzibą Spółki.

Do składania oświadczeń woli i podpisywania w imieniu Spółki uprawniony jest Prezes Zarządu, w przypadku Zarządu jednoosobowego, a w przypadku Zarządu wieloosobowego, dwóch członków Zarządu łącznie. Powołanie prokurenta

wymaga jednomyślnej uchwały wszystkich członków Zarządu. Prokura może być odwołana w każdym czasie poprzez pisemne oświadczenie skierowane do prokurenta i podpisane przez któregokolwiek z członków Zarządu.

Do wykonywania czynności określonego rodzaju Zarząd może ustanowić pełnomocników Spółki, upoważnionych do działania w granicach udzielonego im pełnomocnictwa.

W przypadku zawierania umów pomiędzy Spółką a członkami Zarządu, Spółka jest reprezentowana przez Radę Nadzorczą. Rada Nadzorcza może upoważnić w drodze uchwały jednego lub więcej członków do dokonywania takich czynności prawnych.

Członek Zarządu informuje Zarząd 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.

Aktualne zasady wynagrodzenia członków Zarządu zostały określone w Polityce wynagrodzeń Członków Zarządu i Członków Rady Nadzorczej BoomBit S.A., przyjętą uchwałą nr 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki BoomBit S.A. z siedzibą w Gdańsku w dniu 21 czerwca 2023 roku w sprawie zmiany polityki wynagrodzeń członków zarządu i rady nadzorczej (dokument dostępny pod adresem <https://investors.boombit.com/lad-korporacyjny/dokumenty/>).

#### Opis działania Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza uchwaliła regulamin, który szczegółowo określa zasady organizacji i sposób działania Rady Nadzorczej.

Posiedzenia Rady Nadzorczej zwołuje Przewodniczący. Posiedzenia Rady Nadzorczej zwoływane są w miarę potrzeb, nie rzadziej jednak niż jeden raz w każdym kwartale.

Rada Nadzorcza podejmuje decyzje w formie uchwał, jeżeli na posiedzeniu jest obecna co najmniej połowa jej członków, a wszyscy jej członkowie zostali zaproszeni. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów, w obecności co najmniej połowy jej członków, chyba że przepisy prawa lub Statut Spółki przewidują surowsze warunki podejmowania uchwał. Jeżeli głosowanie pozostaje nierozstrzygnięte, decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

Przewodniczący zwołuje posiedzenie Rady Nadzorczej z własnej inicjatywy bądź w terminie dwóch tygodni od dnia otrzymania wniosku Zarządu lub członka Rady Nadzorczej. Wniosek, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, powinien zostać złożony na piśmie z podaniem proponowanego porządku obrad.

Przewodniczącym posiedzenia jest Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności, inny Członek Rady Nadzorczej. Porządek obrad ustala uprawniony do zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej. W przypadku zwołania Rady Nadzorczej na wniosek Zarządu lub członka Rady Nadzorczej porządek obrad powinien uwzględniać sprawy wskazane przez wnioskodawcę. W sprawach nieobjętych porządkiem obrad Rada Nadzorcza nie może podjąć uchwały, chyba że wszyscy jej członkowie są obecni i wyrażają zgodę na powzięcie uchwały.

Rada Nadzorcza może podjąć uchwałę także bez formalnego zwołania, jeżeli obecni są wszyscy jej członkowie i wyrażają zgodę na odbycie posiedzenia i zamieszczenie poszczególnych spraw w porządku obrad.

We wszystkich sprawach należących do kompetencji Rady Nadzorczej za wyjątkiem wyboru Przewodniczącego, powołania członków Zarządu oraz odwołania i zawieszenia w czynnościach tych osób, uchwała podjęta poza

posiedzeniem w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość jest tak samo ważna, jak uchwała podjęta na przepisowo zwołanym i odbytym posiedzeniu Rady Nadzorczej, pod warunkiem, że wszyscy członkowie Rady Nadzorczej zostali powiadomieni o treści projektu uchwały. Treść uchwał podjętych na tak odbytym posiedzeniu powinna zostać podpisana przez każdego członka Rady Nadzorczej, który brał w nim udział.

Członek Rady Nadzorczej informuje pozostałych członków Rady Nadzorczej o zaistniałym lub mogącym powstać konflikcie interesów oraz powstrzymuje się od zabierania głosu w dyskusji i od głosowania nad przyjęciem uchwały w sprawie, w której zaistniał konflikt interesów.

Członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Rady Nadzorczej, oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Oddanie głosu na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej nie może dotyczyć spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej, ani wyboru Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej, powołania członków Zarządu oraz odwołania i zawieszenia w czynnościach tych osób.

Walne Zgromadzenie Spółki przyjęło w dniu 27 sierpnia 2020 r. Politykę Wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej, która została zmieniona w 2023 roku.

#### Opis działania Komitetu Audytu

Obecny skład Komitetu Audytu powołany został uchwałą Rady Nadzorczej z dnia 18 lipca 2024 roku. Posiedzenia Komitetu Audytu odbywają się nie rzadziej niż 3 (trzy) razy w roku obrotowym. Zgodnie z regulaminem Komitetu Audytu, w ramach monitorowania procesu sprawozdawczości finansowej Komitet Audytu:

- analizuje przedstawiane przez Zarząd informacje dotyczące istotnych zmian w rachunkowości lub sprawozdawczości finansowej oraz szacunkowych danych lub ocen, które mogą mieć istotne znaczenie dla sprawozdawczości finansowej Spółki,
- analizuje stosowane metody rachunkowości przyjęte przez Spółkę i jej grupę kapitałową,
- dokonuje przeglądu systemu rachunkowości zarządczej,
- analizuje, wspólnie z Zarządem i audytorami zewnętrznymi, sprawozdania finansowe oraz wyniki badania tych sprawozdań,
- przedstawia Radzie Nadzorczej rekomendacje w sprawie zatwierdzenia zbadanego przez audytora rocznego sprawozdania finansowego, raportów okresowych oraz komunikatów dot. wyników Spółki, w celu zapewnienia ich zgodności z odpowiednimi standardami rachunkowości.

W ramach monitorowania skuteczności systemów kontroli wewnętrznej oraz audytu wewnętrznego Komitet Audytu:

- rekomenduje Radzie Nadzorczej zatwierdzenie planu audytu wewnętrznego na kolejny rok oraz analizuje ewentualne odstępstwa od ustalonego planu audytu wewnętrznego,
- weryfikuje adekwatność i skuteczność systemów kontroli wewnętrznej, w tym dokonuje corocznej oceny adekwatności i skuteczności kontroli w celu zapewnienia zgodności z przepisami i wewnętrznymi regulacjami oraz zmniejszenia zagrożeń dla działalności Spółki,

- monitoruje efektywność audytu wewnętrznego oraz dostępność odpowiednich źródeł informacji i ekspertyz celem zapewnienia odpowiedniego reagowania na wskazówki i zalecenia audytorów zewnętrznych,
- dokonuje przeglądu wyników działania systemów kontroli wewnętrznej oraz audytu wewnętrznego.

W ramach monitorowania skuteczności zarządzania ryzykiem zgodności Komitet Audytu:

- dokonuje oceny głównych zagrożeń dla działalności Spółki oraz środków stosowanych w celu ograniczania ryzyka,
- ocenia i przedstawia rekomendacje w zakresie sposobu i jakości zarządzania ryzykiem braku zgodności.

W odniesieniu do Komitetu Audytu BoomBit S.A.:

- następujące osoby zadeklarowały, że spełniały ustawowe kryteria niezależności: Pan Wojciech Napiórkowski i Pan Jacek Markowski.
- następujące osoby zadeklarowały, że posiadały wiedzę i umiejętności z zakresu rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, wskazując odpowiedni sposób, w jaki zdobyli wiedzę i umiejętności opisane poniżej: Pan Wojciech Napiórkowski.

Pan Wojciech Napiórkowski ukończył studia Master of Business Administration w kooperacji z London Business School, w ramach których przeszedł kurs z rachunkowości zarządczej podczas którego zapoznał się z zasadami rachunkowości finansowej, zarządczej oraz sprawozdawczości finansowej. Posiada tytuł zawodowy Certified Financial Analyst Level 3. Jako uczestnik programu CFA zdobył specjalistyczną wiedzę w zakresie analizy inwestycyjnej, zarządzania funduszami oraz międzynarodowych standardów rachunkowości (MSR);

- następujące osoby zadeklarowały, że posiadały wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa BoomBit, wskazując odpowiedni sposób, w jaki zdobyli wiedzę i umiejętności opisane poniżej: Pani Karolina Szablewska-Olejarz, Pan Wojciech Napiórkowski i Pan Jacek Markowski.

Pani Karolina Szablewska-Olejarz zdobyła wiedzę z zakresu branży BoomBit dzięki wieloletniemu doświadczeniu w prowadzeniu działalności związanej z produkcją gier mobilnych i komputerowych.

Pan Wojciech Napiórkowski zdobył wiedzę z zakresu branży BoomBit analizując w przeszłości liczne inwestycje spółek produkujących gry mobilne i komputerowe.

Jacek Markowski zdobył wiedzę z zakresu branży BoomBit współpracując od ponad 10 lat ze spółkami działającymi w tej branży.

Na rzecz BoomBit S.A. były świadczone dozwolone usługi (tj. przegląd jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych, badanie sprawozdania o wynagrodzeniach oraz badanie zgodności oznakowania skonsolidowanego sprawozdania finansowego, sporządzonego w jednolitym elektronicznym formacie raportowania, z wymogami rozporządzenia o standardach technicznych dotyczących specyfikacji jednolitego elektronicznego formatu raportowania) niebędące badaniem przez firmę audytorską badającą sprawozdanie finansowe BoomBit S.A., w związku z czym dokonano oceny niezależności firmy audytorskiej oraz wyrażono zgodę na świadczenie tych usług.

Główne założenia polityki wyboru firmy audytorskiej w BoomBit S.A. opierają się na zapewnieniu bezstronności oraz niezależności biegłego rewidenta, przy jednoczesnym uwzględnieniu jego doświadczenia w badaniu spółek giełdowych,

znajomości branży oraz jakości i terminowości świadczonych usług. Zgodnie z przyjętymi procedurami wybór podmiotu uprawnionego następuje w drodze transparentnego postępowania ofertowego, a maksymalny czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych nie może przekraczać 10 lat. W zakresie świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem, polityka dopuszcza ich realizację przez firmę audytorską, podmioty z nią powiązane lub członków jej sieci wyłącznie po uprzedniej ocenie zagrożeń dla niezależności i uzyskaniu zgody Komitetu Audytu, z jednoczesnym zachowaniem ustawowych ograniczeń kwotowych oraz bezwzględnym zakazem świadczenia usług zabronionych. Jednocześnie Spółka informuje, iż ze względu na brak obowiązku sporządzania sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, opracowane zasady w powyższym zakresie odnoszą się do badania sprawozdań finansowych, a procesy atestacji zrównoważonego rozwoju nie są obecnie realizowane.

Rekomendacja Komitetu Audytu dotycząca wyboru firmy audytorskiej została sporządzona zgodnie z obowiązującymi warunkami i była następstwem pełnej, zorganizowanej przez Spółkę procedury wyboru, która spełniała wymogi przejrzystości oraz braku dyskryminacji. Złożone oferty poddano szczegółowej analizie, w wyniku której Komitet Audytu przedstawił Radzie Nadzorczej uzasadnioną rekomendację zawierającą dwa warianty wyboru wraz ze wskazaniem należytej uzasadnionej preferencji oraz oświadczeniem, że propozycja jest wolna od wpływów stron trzecich. Całość postępowania przeprowadzono z uwzględnieniem zasad rotacji firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta, co zapewniło pełną zgodność wyboru z przepisami.

W 2025 roku odbyły się 4 spotkania Komitetu Audytu. W 2026 roku, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania odbyły się 2 posiedzenia Komitetu Audytu.

## **15 Wskazanie istotnych postępowań**






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 wierzycelności BoomBit S.A. lub jednostki od niego zależnej.

## **16 Informacje o podstawowych produktach i usługach**

W roku 2025 Grupa wydawała gry własnej produkcji i przy współpracy z zewnętrznymi studiami na platformach iOS oraz Android. Najważniejsze tytuły wydane w 2025 roku oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania zaprezentowano w tabeli poniżej.

Ponadto Grupa:

- kontynuowała wydawanie gier na Nintendo Switch, Steam oraz na platformach HTML5. Łączna kwota przychodów z tych platform w roku 2025 wyniosła 0,8 mln PLN.
- świadczyła na rzecz zewnętrznych podmiotów usługi z obszarów Playable Ads, BI, UA. Łączna kwota przychodów z tytułu świadczonych usług na rzecz klientów w roku 2025 wyniosła 5,3 mln PLN (z czego 2,0 mln PLN przypadało na koszty pozyskania użytkowników, za które obciążono kontrahentów Grupy).







Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Rest Stop Tycoon</b> (wydana w styczniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Przygotuj się na budowę własnego imperium przyautostradowego w Rest Stop Tycoon - wciągającej grze typu idle! Zaczynij od pustego skrawka ziemi i przekształć go w tętniący życiem przystanek z paliwem, restauracją i usługami dla każdego podróżnika. Rozwijaj obiekt, odblokowuj nowe budynki i zarabiaj nawet wtedy, gdy nie grasz. Zostań królem autostrady i zbuduj największe imperium przydrożne w historii!</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności i reklamy</b></p>	
<p><b>Bus Upgrade Simulator</b> (wydana w kwietniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>W tej wciągającej symulacji transportowej gracz zaczyna od skromnego tuk-tuka, by stopniowo rozwijać flotę pełnowymiarowych autobusów. Ważne jest tu przewożenie pasażerów, optymalizacja tras i ulepszanie pojazdów, aby rozbudować swoje transportowe imperium.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Tattoo Studio Simulator</b> (wydana w maju 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Świat tatuażu i zarządzania studiem czeka na graczy w Tattoo Studio Simulator! Rospoczynając karierę jako początkujący tatuator w małym salonie przekształćmy go w najpopularniejsze studio tatuażu w mieście. Twórz unikalne wzory, rozwijaj swój biznes, zatrudniaj zespół i prowadź sklep z akcesoriami - wszystko, by przyciągnąć klientów i zdobyć renomę.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	

<p><b>Electronics Store Simulator 3D</b> (wydana w maju 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Wejź do pełnego emocji świata handlu, gdzie zbudujesz, poprowadzisz i rozwiniesz własne imperium elektroniczne! Uzupełniaj półki najnowszymi gadżetami, zawieraj opłacalne transakcje, rozbudowuj salon i dbaj o zadowolenie klientów w tej wciągającej strategii ekonomicznej. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Supermarket Manager Simulator</b> (wydana w czerwcu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Wejź do świata supermarketów i zostań menedżerem z prawdziwego zdarzenia! Zarządzaj zaopatrzeniem, uzupełniaj półki, ustalaj ceny i dbaj o zadowolenie klientów. Zatrudniaj pracowników, wprowadzaj promocje i przyciągaj coraz więcej kupujących. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Animal Run: Wild Race</b> (wydana w czerwcu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Gotowy na dziką walkę o przetrwanie? W Animal Run: Wild Race wcielasz się w lwa, wilka, niedźwiedzia i inne bestie, by ścigać się po nieprzewidywalnych, pełnych pułapek trasach. Tu liczy się instynkt – jeden błąd i wypadasz z gry. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	

<p><b>Tractor Delivery Farm</b> (wydana w lipcu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Wskakuj do traktora i rozkręć wiejskie imperium dostawcze! W Tractor Delivery Farm sadzisz plony, hodujesz zwierzęta i dowozisz towary do pobliskich miasteczek. Za zarobione pieniądze odblokowujesz nowe maszyny, rozwijasz produkcję i zatrudniasz pracowników, by wszystko działało jak w zegarku. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Truck Sales Simulator</b> (wydana we wrześniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Truck Sales Simulator to przepustka do świata potężnych maszyn, gdzie każda ciężarówka może stać się fundamentem Twojego transportowego imperium. Kupuj używane pojazdy na aukcjach i od prywatnych sprzedawców, odnawiaj je, personalizuj i sprzedawaj z zyskiem. Zanim to zrobisz, wypróbuj je na trasach pełnych wyzwań! <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Road Cycling World Tour Bike Race</b> (wydana we wrześniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b></p> <p>Wskocz na swój rower i pędź po zwycięstwo w Road Cycling World Tour Bike Race! Ściągaj się przez zapierające dech w piersiach miasta, górskie trasy i egzotyczne krajobrazy, rywalizując z najlepszymi kolarzami z całego świata. Poczuj dreszcz emocji światowej klasy kolarstwa. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	

<p><b>Big Helmets: Heroes of Destiny</b> (wydana we wrześniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Big Helmets: Heroes of Destiny to taktyczna gra RPG typu roguelike pełna epickich przygód od twórców Tiny Gladiators i Hunt Royale. Zbuduj drużynę legendarnych bohaterów, przemierzaj lochy, walcz w trybach PvP i co-op przeciw potężnym bossom, zdobywaj artefakty i twórz własną strategię. Czy staniesz po stronie światła, czy ulegniesz mrocznej sile chaosu?</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	
<p><b>Hunter's Origin</b> (wydana w październiku 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Wejść do tętniącego życiem świata pełnego bitew, łupów i legend. Odkrywaj rozległe krainy, rozwijaj swoją klasę, zdobywaj potężny sprzęt i staw czoła przeciwnikom. Dołącz do innych graczy zbieraj surowce, twórz przedmioty, walcz i buduj - bo w tym świecie każdy krok zostawia ślad, a Twoja legenda dopiero się zaczyna!</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	
<p><b>Idle Bitcoin Empire</b> (wydana w październiku 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Wejść do świata Idle Bitcoin Empire i zbuduj własne krypto imperium od zera. Automatyzuj wydobywanie, rozwijaj swoją infrastrukturę i zarządzaj rosnącą siecią, która pracuje dla Ciebie nawet offline. Zdobywaj mikro-nagrody w Bitcoinie i przekonaj się, jak Twoja strategia zamienia się w realne zyski. Tytuł łączy prosty start z bardziej strategicznym rozwojem w późniejszych etapach.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	

<p><b>Bike Racing Championship</b> (wydana w grudniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b> Bike Racing Championship to dynamiczna gra wyścigowa, w której liczy się szybkość i refleks. Pocuj zastrzyk adrenaliny, ścigając się na dziesiątkach zróżnicowanych tras. Wyprzedzaj wymagających przeciwników i doskonal swoje umiejętności, pokonując ostre zakręty oraz efektowne przeszkody. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Boat Fishing Simulator</b> (wydana w grudniu 2025 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Hyper-Casual</b> Wyrusz na łowiecką przygodę z Boat Fishing Simulator. Zaczynaj od małej łodzi i podstawowego sprzętu, sprzedawaj złowione okazy i ulepszaj swoją łódź oraz narzędzia. Odkrywaj piękne przybrzeżne wody i głębokie strefy morskie, odblokowuj rzadkie gatunki ryb wraz ze wzrostem swojego poziomu. <b>Główne źródło przychodów: reklamy</b></p>	
<p><b>Mini Golf Club</b> (wydana w styczniu 2026 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b> Dołącz do Minigolf Club i zmierz się z graczami z całego świata w emocjonujących meczach PvP! Celuj precyzyjnie, wykonuj efektowne odbicia i wspinaj się w rankingach, rywalizując na unikalnych polach golfowych. Pokaż, kto rządzi w świecie mini golfa! <b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	

<p><b>Shuffleboard Club</b> (wydana w styczniu 2026 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Wejdź do Shuffleboard Club i pokaż swoje umiejętności w szybkich meczach PvP! Ślizgaj krążki ze stylem, pokonuj graczy z całego świata, zdobywaj punkty i wspinaj się w rankingach. Wyraź siebie i dominuj na światowych arenach w tej casualowej grze multiplayer pełnej rywalizacji i zabawy.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	
<p><b>Idle Nightclub Party Manager</b> (wydana w styczniu 2026 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Zbuduj własne imperium nocnych klubów w Idle Nightclub Party Manager, gdzie zabawa nigdy się nie kończy. Zarządzaj barami, zatrudniaj utalentowanych pracowników i rozwijaj swoje lokale - od klasycznych klubów po futurystyczne, neonowe przestrzenie. Podejmuj strategiczne decyzje, ulepszaj wyposażenie i maksymalizuj zyski, nawet gdy jesteś offline. To wciągający symulator i gra typu tycoon w jednym, który pozwoli Ci poczuć prawdziwy klimat nocnego życia i biznesowego sukcesu.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	
<p><b>Curling Club</b> (wydana w lutym 2026 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Wejdź na lód z Curling Club - dynamiczną grą PvP multiplayer, która przenosi emocje curlingu prosto na Twój telefon. Rywalizuj w meczach w czasie rzeczywistym, gdzie precyzja, timing i sprytna taktyka decydują o zwycięstwie, niezależnie od tego, czy grasz ze znajomymi, czy z graczami z całego świata. Opanuj strategiczne zagrania, personalizuj kamienie i awatara oraz wspinaj się po globalnych rankingach dzięki wydarzeniom sezonowym i ligom.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	

<p><b>Crypto Miner: Mine &amp; Earn</b> (wydana w marcu 2026 roku)</p> 	<p><b>Gatunek Mid-Core</b></p> <p>Zejdź w mroczne głębiny w Crypto Miner - klimatycznym dungeon crawlerze, gdzie każde uderzenie kilofa przybliży Cię do odkrycia starożytnych sekretów i ukrytych bogactw. Eksploruj proceduralnie generowane jaskinie, walcz z potworami i potężnymi bossami, a następnie rozwijaj swojego bohatera, tworząc coraz potężniejszy ekwipunek i odblokowując unikalne umiejętności. Co najważniejsze, twoje przygody wykrócą poza ekran - sekrety blockchaina są wplecione w samą tkanę świata!</p> <p><b>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</b></p>	 <p><b>SLAY MONSTERS, COLLECT LOOT!</b></p>
--	---	--

W 2025 roku przychody z gier kształtowały się następująco:

#### Mid-Core i Casual

- Przychody – 112,8 mln PLN (125,3 mln PLN w roku 2024)
- Przychody pomniejszone o koszty zmienne (UA, prowizje platform, revshare) – 42,7 mln PLN (49,7 mln PLN w roku 2024)

Pogorszenie wyników spowodowane było głównie słabszymi rezultatami osiąganymi przez Hunt Royale. Zostało to częściowo skompensowane wynikami gry Darts Club, dla której 2025 rok był najlepszym w historii tego tytułu.

Ponadto, po słabszych trzech kwartałach 2025, wyniki gier Mid-Core i Casual uległy wyraźnej poprawie w IV kwartale 2025 roku, głównie dzięki premierom nowych tytułów, takich jak Big Helmets, Hunters Origin i Idle Bitcoin Empire. W efekcie przychody oraz przychody pomniejszone o koszty zmienne były wyższe niż w III kwartale 2025 roku o odpowiednio 42,0% i 53,0%.

#### Hyper-Casual

- Przychody - 88,8 mln PLN (93,1 mln PLN w roku 2024)
- Przychody pomniejszone o koszty zmienne - 22,0 mln PLN (22,6 mln PLN w roku 2024)

Pogorszenie wyników spowodowane było głównie słabszymi rezultatami osiąganymi przez tytuły takie jak Falling Art Ragdoll Simulator, Scoring Champion, Offroad Runner. Zostało to częściowo skompensowane wynikami gry Car Sales Simulator, która, począwszy od III kwartału 2025 roku, stała się najbardziej dochodową grą w tym segmencie. Oprócz tego wśród najlepiej zarabiających gier w roku 2025 znalazły się m.in. Downhill Race League, Crazy Plane Landing, Boss Fight oraz Truck Transport Simulator.

W bieżącym roku obrotowym kursy walut, w szczególności umocnienie złotego wobec dolara amerykańskiego i funta brytyjskiego, negatywnie wpłynęły na przychody z gier w porównaniu z rokiem poprzednim.

## 17 Opis rynku, na którym działa Grupa BoomBit oraz informacje o rynkach zbytu

Grupa funkcjonuje na globalnym rynku gier na urządzenia mobilne i uzyskuje przychody przede wszystkim z tytułu mikropłatności za pośrednictwem platform dystrybucyjnych (gł. Apple App Store i Google Play) oraz z wyświetlanych reklam od sieci reklamowych. Grupa świadczy również usługi dla podmiotów z branży gier mobilnych, w obszarach takich jak User Acquisition, game design, playable ads, BI. Dodatkowo Grupa realizowała projekty w obszarze produktów wykorzystujących technologie blockchain (patrz opis w pkt. 4). W roku 2025 do odbiorców Grupy, których udział osiągnął co najmniej 10% przychodów ogółem, należały platformy dystrybucyjne Google i Apple, oraz Skyloft Yazilim. Żaden z dostawców Grupy nie osiągnął progu 10% dokonywanych przez Grupę zakupów ogółem.

## 18 Informacje o zawartych znaczących umowach

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa nie zawarła znaczących umów.

## 19 Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych oraz pozostałych inwestycjach

### Struktura Grupy Kapitałowej

Nazwa jednostki	Siedziba	Przedmiot działalności	Charakterystyka powiązania kapitałowego / metoda konsolidacji	% własności i posiadanych praw głosu	Data objęcia kontroli / współkontroli
BoomBit S.A.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	jednostka dominująca	nie dotyczy	nie dotyczy
BoomBit Games Ltd.	Londyn, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
BoomBit Inc.	Las Vegas, USA	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100% - poprzez BoomBit Games	28.02.2018
Play With Games Ltd. <sup>1)</sup>	Londyn, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	-	30.03.2018
PixelMob Sp. z o.o. w likwidacji <sup>2)</sup>	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	-	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. <sup>3)</sup>	Gdańsk, Polska	prowadzenie ksiąg rachunkowych oraz obsługi kadrowo-płacowej	zależna/pełna	100%	28.02.2018
ADC Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	stowarzyszona/metodą praw własności	33%	23.02.2021

Maisly Games Sp. z o.o. w likwidacji <sup>2)</sup>	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	-	28.05.2021
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. <sup>4)</sup>	Gdynia, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych <sup>6)</sup>	zależna/pełna	100%	21.02.2022
BoomLand FZ-LLC	Rakez, Zjednoczone Emiraty Arabskie	realizacja projektów opartych na technologii blockchain <sup>7)</sup>	zależna/pełna	100%	06.05.2022
Boomland Global Sp. z o.o. w likwidacji <sup>5)</sup>	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	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	51%	06.07.2023

1) W dniu 30 maja 2025 roku Grupa utraciła kontrolę nad Spółką Play With Games Ltd. na skutek zbycia całości udziałów w niej, na rzecz podmiotu spoza Grupy.

2) Spółka PixelMob sp. z o.o. oraz spółka Maisly Games sp. z o.o. zostały zlikwidowane odpowiednio w dniu 28 stycznia 2025 roku oraz w dniu 21 stycznia 2025 roku.

3) W dniu 14 stycznia 2026 roku spółka Mindsense Games Sp. z o.o. zmieniła nazwę na Mindsense Media Sp. z o.o.

4) W dniu 3 listopada 2025 roku spółka Boompick Sp. z o.o. zmieniła nazwę na Applifters Sp. z o.o.

5) W dniu 2 lutego 2026 roku spółka BoomLand Global Sp. z o.o. została postawiona w stan likwidacji.

6) Począwszy od 2026 roku spółka będzie dodatkowo świadczyć usługi w zakresie gier komputerowych.

7) Z końcem 2025 roku spółka zakończyła swoją działalność w obszarze blockchain i począwszy od 2026 roku będzie prowadzić działalność produkcyjną i wydawniczą w zakresie gier komputerowych.

#### Wykaz pozostałych inwestycji kapitałowych

##### *SuperScale s.r.o.*

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka posiada 11,38% udziałów w kapitale zakładowym spółki SuperScale s.r.o. Przedmiotem działalności spółki jest dostarczanie platformy analitycznej oraz świadczenie usług analizy biznesowej gier mobilnych.

#### Nabyte wartości niematerialne i prawne

W ramach swojej podstawowej działalności operacyjnej Grupa podejmuje współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi, w zakresie koprodukcji gier lub działalności wydawniczej. W ramach tego typu relacji, Grupa współfinansuje koszty stworzenia gier, uzyskując w zamian prawa do tych tytułów (współwłasność lub licencja).

Inwestycje realizowane przez Spółkę i Grupę są finansowane ze środków własnych.

## **20 Informacje o transakcjach z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe**

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązаныmi były zawierane na warunkach rynkowych.

## **21 Informacje o zawartych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek**

W bieżącym roku obrotowym Spółka zawarła umowę (aneks do umowy zawartej w roku 2024, wydłużający okres spłaty do 6 sierpnia 2026 roku) na multiliniję kredytową w rachunkach bieżących do kwoty 5.0 mln zł. Oprocentowanie oparte jest na stawkach WIBOR 1M/SOFR, powiększonych o marżę banku. Na dzień 31 grudnia 2025 roku linia kredytowa pozostała niewykorzystana.

## **22 Informacje o udzielonych pożyczkach, w tym podmiotom powiązanym**

W bieżącym roku obrotowym Grupa nie udzielała istotnych pożyczek.

## **23 Informacje o udzielonych i otrzymanych przez BoomBit poręczeniach i gwarancjach**

Grupa nie udzieliła poręczeń ani gwarancji w roku obrotowym 2025 oraz do momentu sporządzenia niniejszego sprawozdania.

## **24 Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi w raporcie rocznym a publikowanymi prognozami**

Grupa nie przekazuje prognoz wyników finansowych.

## **25 Ocena zarządzania zasobami finansowymi**

Grupa systematycznie przygotowuje i aktualizuje projekcje przepływów pieniężnych, w celu identyfikacji ewentualnych zagrożeń w finansowaniu bieżącej działalności operacyjnej. Aktualna sytuacja finansowa Spółki i Grupy jest stabilna, co pozwala na dalsze prowadzenie prac nad nowymi gramami przy wykorzystaniu finansowania własnego. Zarząd Grupy nie identyfikuje istotnych ryzyk związanych z bieżącą płynnością finansową.

## **26 Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych**

Aktualna sytuacja finansowa Spółki i Grupy jest stabilna, co pozwala na dalsze prowadzenie prac nad nowymi gramami przy wykorzystaniu finansowania własnego. Mając na uwadze perspektywę rozwojową opisaną w pkt 5 niniejszego sprawozdania oraz realizowane w roku 2024 i 2025 oszczędności w obszarze kosztów osobowych, Grupa liczy na stopniową poprawę swoich przepływów pieniężnych w roku 2026.

Grupa nie wyklucza w przyszłości kolejnych inwestycji kapitałowych, wykorzystując do tego posiadaną gotówkę. Informacje o powiązaniach kapitałowych (w tym inwestycje Grupy w podmioty joint venture) znajdują się w pkt 19 niniejszego sprawozdania.

## **27 Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy**

Najważniejszymi czynnikami i nietypowymi zdarzeniami, które miały bezpośredni wpływ na wyniki Grupy, było:

- dokonanie odpisów aktualizujących wartość nakładów na prace rozwojowe, w łącznej kwocie 5,4 mln PLN,

- dokonanie odpisu aktualizującego wartość udziałów posiadanych przez Spółkę w ADC Games Sp. z o.o., która skutkowałą rozpoznaniem z tego tytułu kosztu w kwocie 5,0 mln PLN,
- sprzedaż praw do gry Idle Inventor Factory Tycoon za kwotę około 1,4 mln PLN,
- BoomLand:
  - rozpoznanie przychodów w wysokości około 1,1 mln PLN związanych z realizacją umów dotyczących tokenów \$BOOM,
  - rozwiązanie rezerw na bonusy tokenowe, w łącznej kwocie około 2,5 mln PLN.

## **28 Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Grupy**

Na wyniki oraz rozwój Grupy Boombit wpływ mają czynniki makroekonomiczne i polityczne (w tym ogólna sytuacja gospodarcza w Polsce i na świecie – zmienność kursów walut, regulacje prawne), czynniki związane bezpośrednio z rynkiem gier mobilnych (w tym wysoka konkurencja oraz wysoki stopień koncentracji na rynku dystrybucji aplikacji mobilnych), jak i czynniki wewnętrzne, związane bezpośrednio z działalnością operacyjną Grupy.

Czynniki istotne dla rozwoju Grupy pokrywają się z czynnikami ryzyka opisanymi w punkcie 13 niniejszego sprawozdania.

## **29 Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Na dzień 31 grudnia 2025 roku łączna liczba pracowników i stałych współpracowników Grupy wynosiła 236 osoby (282 na koniec roku poprzedniego).

W ocenie Zarządu charakter działalności operacyjnej prowadzonej przez Grupę w znikomym stopniu wpływa na środowisko naturalne.

## **30 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i Jego Grupą Kapitałową**

W 2025 roku nie zaszły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Spółki i jego Grupy Kapitałowej.

## **31 Umowy zawarte z osobami zarządzającymi przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji**

Nie są zawarte żadne umowy pomiędzy Spółką a Członkami Zarządu przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji, odwołania czy likwidacji funkcji wskutek przejścia lub połączenia Spółki.

## **32 Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści dla osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących Emitenta**

Informacje na temat wynagrodzenia kadry zarządzającej oraz nadzorczej zostały podane w notcie 24 jednostkowego sprawozdania finansowego oraz 29 skonsolidowanego sprawozdania finansowego

### **33 Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących**

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w Spółce oraz spółkach zależnych tworzących Grupę, nie wystąpiły zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających i nadzorujących.

### **34 Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Jednostką Dominującą**

Stan posiadania akcji i głosów przez osoby zarządzające i nadzorujące na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, tj. na dzień 23 kwietnia 2026 roku:

	<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420
Marcin Olejarz	1 982 735	991 368
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares*	3 804 885	1 902 443
Marek Pertkiewicz	52 965	26 483
	<b>7 679 424</b>	<b>3 839 714</b>

\*bepośrednio oraz pośrednio poprzez We Are One Ltd.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie wystąpiły inne bezpośrednie lub pośrednie powiązania kapitałowe pomiędzy osobami zarządzającymi i nadzorującymi jednostką dominującą a pozostałymi podmiotami Grupy.

### **35 Informacje o umowach w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy**

Zarządowi Spółki nie są znane żadne umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy. Spółka nie emitowała obligacji.

### **36 System kontroli programów akcji pracowniczych**

Do końca 2025 r. w Spółce obowiązywały programy motywacyjne skierowane do pracowników i współpracowników Spółki oraz do członków zarządu Spółki. Uprawnionym, którzy spełnili kryteria programu, zostały zaoferowane warranty subskrypcyjne, które mogły być zamienione na akcje Spółki nie później niż do dnia 31 grudnia 2025 r. Po tym terminie nie mogą zostać przydzielone kolejne warranty subskrypcyjne w ramach tych programów.

Program był realizowany na podstawie uchwał nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r. w sprawie: przyjęcia programu motywacyjnego dla Członków Zarządu Spółki, w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii G oraz emisji warrantów subskrypcyjnych serii D z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki oraz w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii H oraz emisji warrantów subskrypcyjnych serii E z

wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki oraz uchwał nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 16 sierpnia 2023 w sprawie zmiany uchwały nr 6 walnego zgromadzenia z dnia 21 kwietnia 2022 r. w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla Członków Zarządu Spółki oraz w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii I oraz emisji warrantów subskrypcyjnych serii F z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki.

Szczegółowy regulamin programów został zatwierdzony przez Radę Nadzorczą. Realizacja programów nadzorowana była przez Radę Nadzorczą oraz Zarząd Emitenta. Rada Nadzorcza weryfikowała spełnienie kryteriów programu przez jego uczestników oraz postanawiała o liczbie warrantów subskrypcyjnych, które mogły być zaoferowane uczestnikom programu.

### **37 Informacje dotyczące biegłego rewidenta**

Firmą audytorską dokonującą badania lub przeglądu sprawozdania finansowego Spółki i skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej BoomBit za rok obrotowy 2025 jest UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.

#### **37.5 Data zawarcia przez emitenta umowy z firmą audytorską o dokonanie badania lub przeglądu sprawozdania finansowego lub skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz okresu, na jaki została zawarta ta umowa**

Zgodnie ze statutem Spółki, Rada Nadzorcza uchwałą z dnia 24 stycznia 2025 roku dokonała wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdań finansowych Spółki i Grupy Kapitałowej za lata 2025 - 2027. Wybrany audytorem jest firma UHY ECA Audyt Sp. z o.o. Sp. k. z siedzibą w Warszawie przy ul. Połczyńskiej 31A, 01-377 Warszawa. Umowa z audytorem została zawarta w dniu 4 kwietnia 2025 roku.

Audytorem jest wpisany na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod nr 3886. Wybór został dokonany zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

#### **37.6 Informacje czy emitent korzystał z usług wybranej firmy audytorskiej, a jeżeli tak, to w jakim okresie i jaki był zakres tych usług**

W roku 2025 firma audytorska świadczyła usługi obejmujące obowiązkowe badanie/przeгляд jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych, badanie zgodności oznakowania skonsolidowanego sprawozdania finansowego, sporządzonego w jednolitym elektronicznym formacie raportowania, z wymogami rozporządzenia o standardach technicznych dotyczących specyfikacji jednolitego elektronicznego formatu raportowania oraz badanie sprawozdania o wynagrodzeniach.

#### **37.7 Organ, który dokonał wyboru firmy audytorskiej**

Wyboru firmy audytorskiej dokonała Rada Nadzorcza Spółki.

**37.8 Wynagrodzenie firmy audytorskiej wypłacone lub należne za rok obrotowy i poprzedni rok obrotowy, odrębnie za badanie rocznego sprawozdania finansowego, inne usługi atestacyjne, w tym przegląd sprawozdania finansowego, usługi doradztwa podatkowego i pozostałe usługi**

Informacja na temat wynagrodzenia firmy audytorskiej została przedstawiona w nocie 25 jednostkowego sprawozdania finansowego oraz nocie 30 skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

**38 Inne informacje**

Zarząd Spółki działając na podstawie art. 84a ust. 3 w związku z art. 49 ust. 3b oraz rozdziałem 6c ustawy o rachunkowości, podjął decyzję o niesporządzaniu sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju za rok obrotowy 2025. Decyzja dotyczy zarówno sprawozdawczości w zakresie jednostkowym, jak i skonsolidowanym.

**39 Wydatki ponoszone przez Spółkę i Grupę na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp.**

W 2025 roku Spółka oraz Grupa nie ponosiła istotnych wydatków o takim charakterze.

## **40 Oświadczenia Zarządu**

### **40.5 Oświadczenie o przyjętych zasadach rachunkowości**

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, roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe oraz roczne sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową BoomBit S.A. oraz jego Grupy oraz jej wynik finansowy.

Sprawozdanie Zarządu zawiera rzetelny obraz rozwoju i rentowności działalności oraz sytuacji Spółki oraz Grupy Kapitałowej BoomBit S.A., w tym opis podstawowych rodzajów ryzyka i niepewności, oraz Sprawozdanie Zarządu z działalności zostało sporządzone zgodnie z wymogami art. 49 oraz art. 55 ust. 2a ustawy o rachunkowości.

---

Marcin Olejarz  
Prezes Zarządu

---

Anibal Jose Da Cunha Saraiva  
Soares  
Wiceprezes Zarządu

---

Marek Pertkiewicz  
Członek Zarządu