



HUUUGE



GRUPA KAPITAŁOWA HUUUGE

Sprawozdanie z działalności

za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r.

Zastrzeżenie prawne

Niniejsze Sprawozdanie z działalności Grupy Huuuge za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. („Sprawozdanie Półroczne”) sporządzone zostało zgodnie z §70 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim i jest elementem Skonsolidowanego raportu półrocznego Grupy Huuuge za I półrocze 2025 roku.

Ze względu na to, że dane jednostkowe Huuuge, Inc. oraz dane skonsolidowane Grupy Kapitałowej Huuuge są zasadniczo podobne (utrzymane są tendencje dla poszczególnych pozycji bilansu oraz rachunku zysków i strat), Rada Dyrektorów i Kierownictwo przeprowadza i przedstawia łączną analizę danych jednostkowych i skonsolidowanych w ujęciu łącznym.

O ile nie wskazano inaczej w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, terminy „my” lub „Grupa” oraz wyrażenia w pierwszej osobie liczby mnogiej dotyczą Spółki wraz ze wszystkimi jej podmiotami zależnymi, natomiast terminy „Spółka” lub „Emitent” dotyczą Huuuge, Inc.

O ile nie wskazano inaczej, odniesienia do stwierdzeń dotyczących przekonań, oczekiwań, szacunków i opinii Spółki lub jej kierownictwa dotyczą przekonań, oczekiwań, szacunków i opinii Rady Dyrektorów Spółki.

Niektóre dane arytmetyczne zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, w tym informacje finansowe i operacyjne, zostały zaokrąglone. W związku z tym w niektórych przypadkach suma liczb w kolumnie lub wierszu tabel przedstawionych w niniejszym Raporcie Półrocznym może nie odpowiadać dokładnie sumie podanej w danej kolumnie lub wierszu.

Informacje branżowe i rynkowe

Niniejsze Sprawozdanie Półroczne może zawierać dane dotyczące udziału w rynku oraz dane branżowe, które zostały pozyskane z różnych źródeł zewnętrznych, w tym publicznie dostępnych źródeł informacji dotyczących globalnej branży gier społecznościowych. Zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym informacje pozyskane od osób trzecich zostały rzetelnie odtworzone z tych źródeł w odpowiednich akapitach i – o ile nam wiadomo oraz na ile możemy stwierdzić na podstawie informacji opublikowanych przez tę osobę trzecią – nie pominięto żadnych faktów, w świetle których przytoczone informacje byłyby niedokładne lub wprowadzałyby w błąd. W przypadku gdy informacje pochodzące od osób trzecich zostały przywołane w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, źródło takich informacji zostało określone. Publikacje branżowe, badania i prognozy zazwyczaj zawierają oświadczenia, że informacje w nich zawarte pochodzą ze źródeł uznanych za wiarygodne. W zakresie, w jakim branżowe publikacje, raporty i prognozy są rzetelne i kompletne, uważamy, że informacje z tych źródeł zostały przez nas prawidłowo wybrane i powielone. Ponadto, publikacje branżowe zawierają zazwyczaj oświadczenia, że zawarte w nich informacje zostały uzyskane ze źródeł uznanych za wiarygodne, choć nie ma gwarancji, że takie dane są w pełni dokładne i kompletne, a w niektórych przypadkach zawierają stwierdzenie, o braku ponoszenia za nie odpowiedzialności przez publikującego. Nie możemy zatem zapewnić o dokładności i kompletności takich informacji i nie dokonaliśmy ich niezależnej weryfikacji.

Ponadto w wielu przypadkach zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym stwierdzenia dotyczące naszej branży i naszej pozycji w branży bazują na naszym własnym doświadczeniu i własnym badaniu warunków rynkowych. Porównania pomiędzy prezentowanymi przez nas informacjami finansowymi lub operacyjnymi a informacjami dotyczącymi innych spółek działających w naszej branży, dokonywane na podstawie tych informacji, mogą nie odzwierciedlać w pełni rzeczywistego udziału w rynku lub pozycji na rynku, ponieważ informacje takie mogą nie być jednakowo definiowane lub mogą nie być prezentowane przez wszystkie spółki z naszej branży w taki sam sposób, w jaki my definiujemy lub przedstawiamy takie informacje w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym.

Choć nie wiadomo nam o jakichkolwiek zniekształceniach w danych branżowych przedstawionych w niniejszym Raporcie, nasze szacunki wiążą się z pewnymi założeniami, ryzykiem oraz niepewnością i mogą ulec zmianie w zależności od szeregu czynników.

Kluczowe Wskaźniki Efektywności

Niektóre kluczowe wskaźniki efektywności (KPI) zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, w tym DAU, MAU, DPU, MPU, ARPDau, ARPPU oraz Miesięczna Konwersja, są obliczane na podstawie szacunków kierownictwa, nie są częścią naszego

sprawozdania finansowego ani ksiąg rachunkowych i nie zostały zbadane ani w inny sposób zweryfikowane przez niezależnych audytorów, konsultantów czy ekspertów.

Nasz sposób wykorzystywania lub obliczania tych wskaźników może nie być porównywalny ze sposobem wykorzystywania lub obliczania podobnie nazwanych wskaźników prezentowanych przez inne firmy z naszej branży, agencje badawcze lub podmioty sporządzające raporty rynkowe. Z tego powodu porównania opierające się na tych informacjach mogą nie być miarodajne. Inne firmy, agencje badawcze lub osoby sporządzające raporty rynkowe mogą uwzględniać przy obliczaniu podobnych wskaźników inne pozycje lub czynniki oraz przyjmować inne szacunki i założenia od tych, które my przyjmujemy przy dokonywaniu naszych obliczeń. W efekcie obliczenia podobnych wskaźników przez inne podmioty mogą znacząco różnić się od naszych, jeżeli do obliczenia wskaźników KPI stosują one własną metodologię. Kluczowe wskaźniki efektywności nie są wskaźnikami księgowymi, ale kierownictwo jest zdania, że każda z tych miar dostarcza przydatnych informacji na temat wykorzystania i monetyzacji naszych gier, a także kosztów związanych z pozyskaniem i utrzymaniem graczy. Żaden ze wskaźników KPI nie powinien być rozpatrywany odrębnie lub jako alternatywna miara wyników zgodnie z MSSF ani jako alternatywna miara wyników, a ich uwzględnienie w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym nie oznacza, że Emitent będzie prezentował te wskaźniki również w przyszłych okresach.

Stwierdzenia dotyczące przyszłości

Niniejsze Sprawozdanie Półroczne zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, co obejmuje wszelkie stwierdzenia poza tymi, które dotyczą faktów mających miejsce w przeszłości, w tym wszelkie stwierdzenia, w których, przed którymi albo po których występują słowa takie jak: „planuje”, „sądzi”, „oczekuje”, „dąży”, „zamierza”, „będzie”, „może”, „przewiduje”, „chce”, „mógłby” lub inne podobne wyrażenia lub ich zaprzeczenia. Stwierdzenia dotyczące przyszłości odnoszą się do znanych i nieznanymi kwestii obarczonych ryzykiem i niepewnością lub innych ważnych czynników pozostających poza naszą kontrolą, które mogą spowodować, że faktyczne wyniki naszej działalności, nasza sytuacja finansowa lub perspektywy będą w istotnym stopniu odbiegać od tych wyrażanych lub sugerowanych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości. U podstaw stwierdzeń dotyczących przyszłości leżą liczne założenia na temat naszych obecnych i przyszłych strategii biznesowych oraz otoczenia, w którym prowadzimy naszą działalność obecnie i będziemy ją prowadzić w przyszłości. Stwierdzenia dotyczące przyszłości są aktualne wyłącznie na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania Półrocznego. Nie mamy obowiązku i nie zobowiązaliśmy się do przekazywania do publicznej wiadomości jakichkolwiek aktualizacji lub zmian stwierdzeń dotyczących przyszłości zawartych w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, chyba że jest to wymagane na mocy obowiązujących przepisów prawa.

Inwestorzy powinni być świadomi, że różnego rodzaju istotne czynniki i ryzyka mogą powodować, że rzeczywiste wyniki naszej działalności będą się istotnie różnić od planów, celów oczekiwań, szacunków i zamiarów wyrażonych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości.

Spis treści

Wybrane skonsolidowane dane finansowe	5
Wybrane jednostkowe dane finansowe	6
1. Informacje ogólne	7
2. Profil działalności	10
3. Akcje i struktura znaczących akcjonariuszy	11
4. Podstawowe zagrożenia i ryzyka	13
5. Istotne osiągnięcia lub niepowodzenia oraz zdarzenia i czynniki nietypowe wywierające istotny wpływ na sprawozdanie finansowe	24
6. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w I półroczu 2025 roku oraz czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	25
7. Kluczowe wskaźniki efektywności	27
8. Komentarz do wyników Grupy Huuuge za I półrocze 2025 roku	32
9. Możliwość realizacji opublikowanych wcześniej prognoz	41
10. Istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne	41
11. Transakcje z jednostkami powiązanymi	43
12. Udzielone poręczenia, pożyczki, gwarancje	43
13. Inne informacje, które są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	43
Oświadczenie Rady Dyrektorów	45

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	USD	USD	EUR	EUR	PLN	PLN
w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024
Przychody ze sprzedaży	121 190	130 325	110 848	120 571	469 183	520 467
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	43 227	34 638	39 538	32 046	167 352	138 331
Zysk/(strata) brutto	43 810	38 494	40 071	35 613	169 609	153 730
Zysk/(strata) netto	37 068	31 611	33 905	29 245	143 508	126 242
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	47 621	32 733	43 557	30 283	184 363	130 723
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 931	(2 504)	2 681	(2 317)	11 347	(10 000)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(2 643)	(72 459)	(2 417)	(67 036)	(10 232)	(289 373)
Łączne przepływy pieniężne netto	47 909	(42 230)	43 821	(39 069)	185 478	(168 650)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	188 625	109 591	160 806	102 450	682 188	441 899
Liczba akcji na koniec okresu	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981
Średnia ważona liczba akcji	56 079 757	60 371 117	56 079 757	60 371 117	56 079 757	60 371 117
Podstawowy zysk na akcję (EPS)	0,66	0,52	0,60	0,48	2,56	2,08

	EUR	PLN	EUR	PLN
	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024
Roczny średni kurs walutowy	1,0933	0,2583	1,0809	0,2504
Kurs walutowy na koniec okresu	1,1730	0,2765	1,0697	0,2480

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	USD	USD	EUR	EUR	PLN	PLN
w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024
Przychody ze sprzedaży	515	447	471	414	1 994	1 785
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	22 416	42 042	20 503	38 895	86 783	167 926
Zysk/(strata) brutto	24 649	43 431	22 546	40 180	95 428	173 474
Zysk/(strata) netto	24 550	42 410	22 455	39 235	95 045	169 395
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	41 992	6 977	38 408	6 455	162 571	27 868
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 579	(1 912)	1 444	(1 769)	6 113	(7 637)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(321)	(70 258)	(294)	(64 998)	(1 243)	(280 627)
Łączne przepływy pieniężne netto	43 250	(65 193)	39 559	(60 312)	167 441	(260 396)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	114 847	15 116	97 909	14 131	415 360	60 948
Liczba akcji na koniec okresu	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981	59 984 981
Średnia ważona liczba akcji	56 079 757	60 371 117	56 079 757	60 371 117	56 079 757	60 371 117

	EUR	PLN	EUR	PLN
	I poł. 2025	I poł. 2024	I poł. 2025	I poł. 2024
Roczny średni kurs walutowy	1,0933	0,2583	1,0809	0,2504
Kurs walutowy na koniec okresu	1,1730	0,2765	1,0697	0,2480

1. Informacje ogólne

Huuuge Inc. i jego Grupa Kapitałowa

Huuuge, Inc. (dalej „Spółka”, „Emitent” lub „Huuuge”) jest spółką zarejestrowaną w Stanach Zjednoczonych. Siedziba Spółki znajduje się w Dover (stan Delaware), pod adresem: 850 Burton Road, Suite 201, DE 19904. Spółka została utworzona dnia 11 lutego 2015 roku.

Emitent jest globalną organizacją, w skład którego wchodzi około 300-osobowy zespół, składający się z 15 różnych narodowości, pracujących w siedmiu biurach, zlokalizowanych na całym świecie.

Od lutego 2021 roku akcje zwykłe Spółki są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zmiany w Grupie w okresie I półrocza 2025 roku

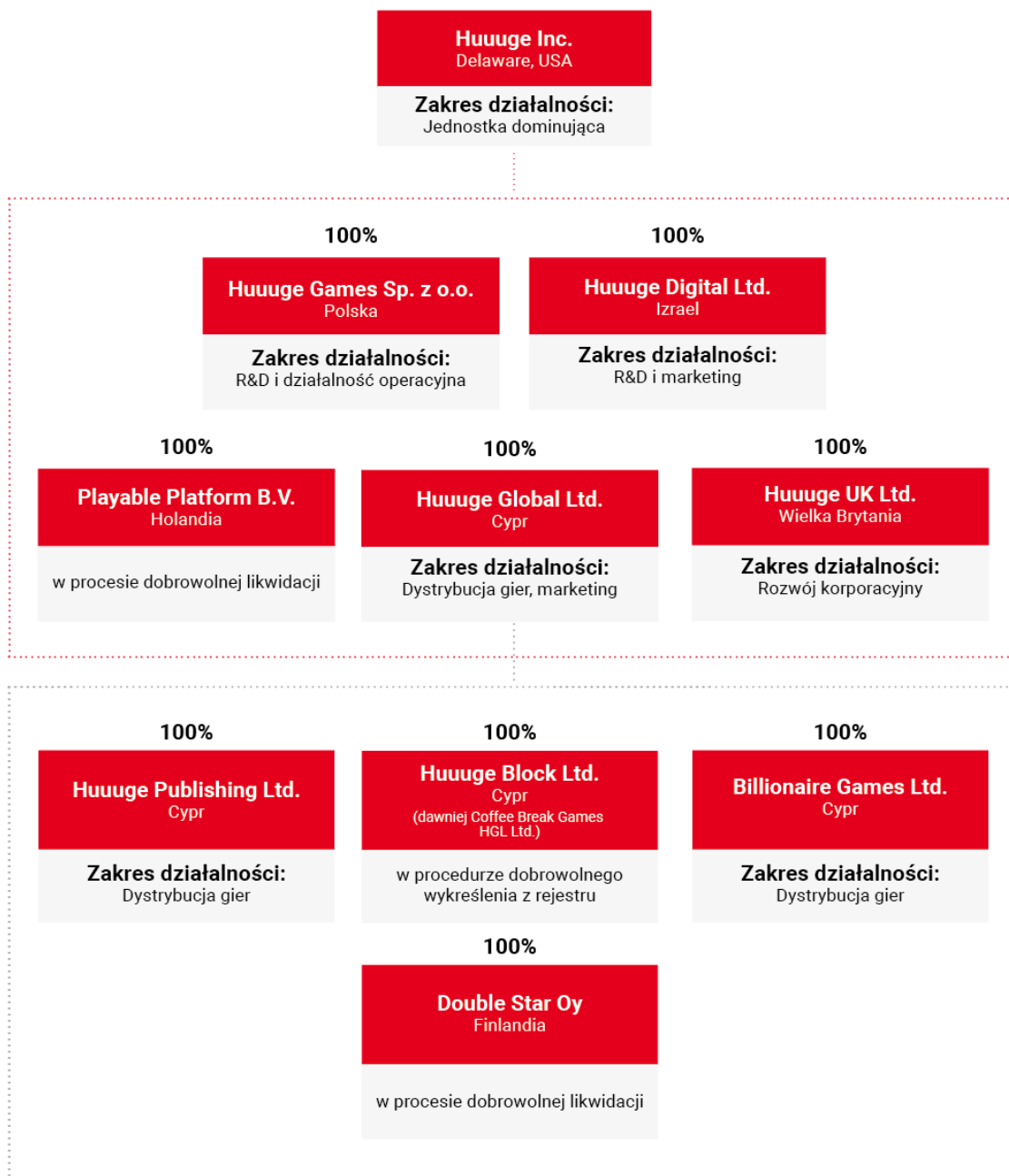
24 marca 2025 roku, Double Star Oy, fińska pośrednia spółka zależna Emitenta, rozpoczęła proces dobrowolnej likwidacji. Proces likwidacji spółki zależnej jest w toku na moment publikacji niniejszego Sprawozdania.

31 marca 2025 roku, Playable Platform B.V., niderlandzka spółka zależna Emitenta, rozpoczęła proces dobrowolnego rozwiązania spółki. Proces rozwiązania spółki jest w toku na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania.

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Grupa Huuuge („Grupa”) składała się z Huuuge, Inc. (jednostki dominującej), pięciu jednostek zależnych w pełni i bezpośrednio kontrolowanych przez Spółkę oraz czterech jednostek zależnych, w pełni kontrolowanych przez Spółkę poprzez Huuuge Global Ltd. z siedzibą w Limassol, Cypr. Wszystkie spółki są konsolidowane metodą pełną.

W dniu 17 marca 2024 r. Emitent zawarł inwestycję w Bananaz Studios Ltd. („Bananaz”), zgodnie z opisem w Raporcie Bieżącym nr 13/2024. W maju 2025 r. Emitent oraz pozostali inwestorzy Bananaz podpisali dokumenty potwierdzające, że Emitent nie będzie dalej finansować Bananaz, a zawarta umowa opcji kupna zostanie rozwiązana. Zgodnie z ustaleniami stron, początkowa wpłata w wysokości 3,5 miliona USD została przekształcona w 5.8% udziałów w kapitale zakładowym Bananaz. W rezultacie, na dzień publikacji, Huuuge, Inc. posiada 5.8% udziałów w kapitale zakładowym Bananaz.

Poniżej przedstawiono aktualną strukturę Grupy ze wskazaniem udziałów procentowych Emitenta w kapitale zakładowym każdej z jednostek.



Rada Dyrektorów Spółki

Zgodnie z Aktem Założycielskim i Statutem, Rada Dyrektorów składa się z pięciu (5) Dyrektorów, z których (i) jeden (1) Dyrektor („Dyrektor Serii A”) jest wybierany przez posiadaczy większości wyemitowanych Akcji Uprzywilejowanych Serii A uprawnionych do głosowania na takim zgromadzeniu poprzez przekazanie Radzie Dyrektorów pisemnej zgody podpisanej przez akcjonariuszy posiadających większość Akcji Uprzywilejowanych Serii A, (ii) dwóch (2) Dyrektorów („Dyrektorzy Serii B”) jest wybieranych przez posiadaczy większości wyemitowanych Akcji Uprzywilejowanych Serii B uprawnionych do głosowania na takim zgromadzeniu poprzez przekazanie Radzie pisemnej zgody akcjonariuszy posiadających większość Akcji Uprzywilejowanych Serii B, przy czym jednym z Dyrektorów Serii B, który ma zostać dopuszczony do pełnienia funkcji, musi być Anton Gauffin, oraz (iii) pozostała łączna liczba Dyrektorów zostanie wybrana przez posiadaczy Akcji Zwykłych.

Dyrektorzy Spółki powoływani są na kadencję kończącą się w dniu następnego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy lub trwającą do czasu, gdy zastępca Dyrektora zostanie należycie wybrany lub do czasu wcześniejszej śmierci, rezygnacji, zwolnienia lub przejścia dyrektora na emeryturę.

W dniu 18 kwietnia 2025 r. Roczne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta dokonało ponownego wyboru Pana Krzysztofa Kaczmarczyka oraz Pana Toma Jacobssona na stanowiska Niezależnych Dyrektorów Spółki (Independent Director) na okres do dnia najbliższego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

Ponadto w dniu 18 kwietnia 2025 r. w związku z wyborem nowego składu Rady Dyrektorów przez Roczne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta - na podstawie postanowień Artykułu V, ust. 5.2 Piątego Zmienionego i Ujednoliconego Aktu Założycielskiego (Fifth Amended and Restated Certificate of Incorporation) Emitenta:

1. Akcjonariusze posiadający większość wyemitowanych akcji uprzywilejowanych Serii A wybrali Pana Johna Saltera do pełnienia przez kolejną kadencję funkcji Dyrektora Serii A, ze skutkiem od daty Roczno Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta, tj. od dnia 18 kwietnia 2025 r., który będzie sprawować swoje stanowisko do następnego Roczno Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.
2. Akcjonariusze posiadający większość wyemitowanych akcji uprzywilejowanych Serii B wybrali Pana Henrica Suuronena i Pana Antona Gauffina do pełnienia przez kolejną kadencję funkcji Dyrektorów Serii B, ze skutkiem od daty Roczno Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta, tj. od dnia 18 kwietnia 2025 r., którzy będą sprawować swoje stanowiska do następnego Roczno Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

Poniższa tabela zawiera informacje o osobach pełniących obowiązki członków Rady Dyrektorów na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania.

Nazwa	Funkcja	Rok powołania na obecną kadencję	Rok zakończenia kadencji
Anton Gauffin	Przewodniczącego Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	2025	2026
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	2025	2026
John Salter	Dyrektor niewykonawczy	2025	2026
Krzysztof Kaczmarczyk	Dyrektor niewykonawczy (niezależny)	2025	2026
Tom Jacobsson	Dyrektor niewykonawczy (niezależny)	2025	2026

Kadra Kierownicza

W dniu 16 stycznia 2025 r. Rada Dyrektorów Huuuge otrzymała rezygnację Pana Marka Chwałka ze stanowiska Skarbnika ze skutkiem na dzień 1 kwietnia 2025 r. Jednocześnie w tym samym dniu Rada Dyrektorów podjęła uchwałę o powołaniu Pana Macieja Hebdy na stanowisko Skarbnika ze skutkiem na ten sam dzień.

Roczne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy

W dniu 18 kwietnia 2025 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, podczas którego dotychczasowi Dyrektorzy zostali ponownie powołani do Rady Dyrektorów na kolejną kadencję, zgodnie ze szczegółami wskazanymi w raporcie bieżącym nr 9/2025 z dnia 18 kwietnia 2025 r.

2. Profil działalności



MISJA

Zaoferowanie miliardom
ludzi wspólnej zabawy



WIZJA

Umożliwienie interakcji
użytkownikom gier mobilnych

Huuuge jest globalnym deweloperem i wydawcą gier free-to-play. Naszą misją jest zaoferowanie miliardom ludzi wspólnej zabawy, a wizją - umożliwienie społecznych interakcji użytkownikom gier mobilnych. Dążymy do tego, aby stać się światowym liderem w grach free-to-play w czasie rzeczywistym, zapewniających jak najwięcej radości i zabawy graczom na całym świecie. Gry Huuuge co miesiąc zapewniają rozrywkę milionom użytkowników z 174 krajów i są dostępne w 32 językach. Od lutego 2021 r. akcje Huuuge są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Podstawowy przedmiot działalności to:

- Produkcja gier mobilnych w modelu free-to-play (model dystrybucji gier, który nie wymaga opłaty za pobranie gry ani posiadania abonamentu),
- Dystrybucja oraz pozyskiwanie użytkowników dla naszych własnych gier mobilnych.

Kluczowe produkty

Huuuge tworzy i wydaje gry, w które łatwo grać zarówno w czasie krótkich przerw, jak i dłuższych sesji. Są one projektowane zgodnie z naszym etosem społecznościowym zakładającym wspólną zabawę. Społecznościowy charakter naszych gier polega przede wszystkim na możliwości prowadzenia przez graczy czatów, wspólnego grania i rywalizacji w czasie rzeczywistym. Koncepcja wspólnej gry jest kluczowa dla podejścia Grupy do projektowania gier. Należymy do grona liderów rynku w zakresie wdrażania mechanizmów umożliwiających wspólną rozgrywkę w czasie rzeczywistym pomiędzy wieloma graczami w ramach gier typu *social casino*.

Naszymi flagowymi grami są Huuuge Casino i Billionaire Casino. Obie wygenerowały 98% łącznych przychodów Grupy Huuuge w pierwszych sześciu miesiącach 2025 r. Pozostałe 2% łącznych przychodów Spółki wygenerowały nasze pozostałe tytuły, wśród których znajdują się pozycje na różnych cyklach rozwoju.



Huuuge Casino: Premiera gry miała miejsce w czerwcu 2015 r. Jest to flagowy tytuł Huuuge, który w pierwszych 6 miesiącach 2025 r. odpowiadał za 65% przychodów ogółem, a od wejścia na rynek przychody gry to prawie 1,5 mld USD. *Huuuge Casino* była grą prawdziwie pionierską, przeznaczoną przede wszystkim dla użytkowników urządzeń mobilnych i umożliwiającą rozgrywkę w układzie „gracz kontra gracz” w czasie rzeczywistym. Naszym zdaniem była to pierwsza gra *social casino*, która wprowadziła takie funkcjonalności jak kluby do gier typu *social casino*. *Huuuge Casino* oferuje graczom ponad 100 automatów do gry (ang. slot machines), a także gry karciane i ruletkę. *Huuuge Casino* umożliwia graczom dołączenie do klubu i rywalizację w ramach Billionaire League, z automatami do gier wieloosobowych, w które gracze mogą grać z przyjaciółmi i rywalizować ze sobą. Według stanu na 30 czerwca 2025 r. *Huuuge Casino* zajmowało 24. (Apple App Store) i 10. (Google Play) miejsce wśród gier *social casino* w Stanach Zjednoczonych pod względem uzyskiwanych przychodów.



Billionaire Casino: Premiera gry odbyła się w październiku 2016 r. Od tego czasu przychody generowane przez tę grę dynamicznie rosły. Od wejścia na rynek tytuł wygenerował około 0,7 mld USD przychodów, a w ciągu pierwszych 6 miesięcy 2025 r. odpowiadał za 33% przychodów ogółem Grupy. Ze względu na swoją estetykę, która różni się od estetyki Huuuge Casino, Billionaire Casino jest skierowana do nieco innej pod względem demograficznym docelowej grupy użytkowników. Podobnie jak Huuuge Casino, Billionaire Casino oferuje graczom automaty do gier, a także gry karciane i ruletkę. Billionaire Casino pozwala graczom na stworzenie klubu z przyjaciółmi lub dołączenie do istniejących klubów i zawieranie nowych znajomości podczas gry na automatach kasynowych. Ponadto gracze mogą uczestniczyć w wydarzeniach klubowych, grając na automatach oraz w inne gry kasynowe. Według stanu na 30 czerwca 2025 r. Billionaire Casino zajmowało 43. (Apple App Store) i 26. (Google Play) miejsce pod względem uzyskiwanych przychodów wśród gier kategorii social casino w Stanach Zjednoczonych.

Zakończenie prac nad rozwojem gier typu casual

W ramach naszej strategicznej reorganizacji podjęliśmy decyzję o zakończeniu prac nad grami casual i skoncentrowaniu się na rynku gier typu social casino. W obliczu dynamicznych zmian w branży oraz naszych kluczowych kompetencji w zakresie monetyzacji graczy, zaangażowania społecznościowego i Live-Ops, dostrzegamy większe możliwości rozwoju w obszarach pokrewnych do social casino.

W związku z restrukturyzacją i redukcją zatrudnienia zdecydowaliśmy się zamknąć zespół Huuuge Pods odpowiedzialny za gry casual oraz zakończyć dalsze inwestycje w ten segment. Dzięki temu możemy skoncentrować nasze zasoby na rynkach gdzie możemy i w pełni wykorzystać nasze mocne strony, aby dostarczać graczom jeszcze bardziej wartościowe i angażujące doświadczenia.

3. Akcje i struktura znaczących akcjonariuszy

Struktura kapitału zakładowego Huuuge, Inc

Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania struktura kapitału zakładowego Emitenta jest następująca:

- Kapitał autoryzowany składa się z 85 300 474 akcji podzielonych na dwie klasy, składające się z (i) 85 300 472 akcji zwykłych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz (ii) 2 akcji uprzywilejowanych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję, podzielonych na dwie serie składające się z 1 akcji uprzywilejowanej Serii A o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz 1 akcji uprzywilejowanej Serii B o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję;
- Kapitał wyemitowany wynosi 59 984 981 akcji i składa się z (i) 59 984 979 akcji zwykłych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz (ii) 2 akcji uprzywilejowanych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję, podzielonych na dwie serie składające się z 1 akcji uprzywilejowanej Serii A o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz 1 akcji uprzywilejowanej Serii B o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję.

Akcje własne

Na dzień 31 grudnia 2024 r. liczba posiadanych przez Spółkę Akcji Własnych wynosiła 3 915 282 o łącznej wartości nominalnej 78,31 USD i stanowiła 6,53% wyemitowanego wówczas kapitału zakładowego Spółki.

Podczas pierwszych sześciu miesięcy 2025 roku, Rada Dyrektorów Spółki zatwierdziła przydział do 33 714 Akcji Własnych w celu realizacji opcji na akcje pracownicze (wszystkie zostały wykonane i wydane do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji Emitent posiadał 3 881 568 akcji własnych o łącznej wartości nominalnej 77,63 USD, stanowiących 6,47% kapitału zakładowego Spółki.

Znaczący akcjonariusze

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki poniższe tabele przedstawiają akcjonariuszy Huuuge, Inc. posiadających bezpośrednio lub pośrednio poprzez jednostki zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów Emitenta na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, tj. 18 września 2025 r. oraz na dzień publikacji ostatniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2025 rok w dniu 27 maja 2025 roku.

Stan na 18 września 2025 roku

Liczba akcji/ głosów	59 984 981 ¹		59 984 981 ¹	
Akcjonariusz	liczba akcji zwykłych	% w kapitale zakładowym	liczba głosów	% głosów na Walnym Zgromadzeniu
Anton Gauffin (przez Big Bets OÜ) ²	18 773 294	31,30	18 773 294	31,30
Raine Group (przez RP II HGE LLC) ²	7 600 966	12,67	7 600 966	12,67
Nationale-Nederlanden FUNDUSZE ³	5 688 696	9,48 ²	5 688 696	9,48 ²
Huuuge, Inc. ⁴	3 881 568	6,47	3 881 568	6,47
Pozostali	24 040 457	40,08	24 040 457	40,08

¹ 59 984 979 Akcji Zwykłych jest wprowadzone do obrotu na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Ponadto dwie akcje Spółki stanowią Akcje Uprzywilejowane i nie zostały wprowadzone do obrotu na GPW,

² w tym jedna Akcja Uprzywilejowana,

³ Ilość akcji z zawiadomienia FUNDUSZU z dnia 4 maja 2022 r., opublikowana w raporcie bieżącym nr 19/2022, udział w kapitale i w głosach wg obliczeń Spółki na dzień publikacji raportu za I półrocze 2025 r.,

⁴ Spółka nie może wykonywać prawa głosu z akcji własnych zgodnie z prawem stanu Delaware

Stan na 27 maja 2025 roku

Liczba akcji/ głosów	59 984 981 ¹		59 984 981 ¹	
Akcjonariusz	liczba akcji zwykłych	% w kapitale zakładowym	liczba głosów	% głosów na Walnym Zgromadzeniu
Anton Gauffin (przez Big Bets OÜ) ²	18 773 294	31,30	18 773 294	31,30
Raine Group (przez RP II HGE LLC) ²	7 600 966	12,67	7 600 966	12,67
Nationale-Nederlanden FUNDUSZE ³	5 688 696	9,48 ³	5 688 696	9,48 ³
Huuuge Inc. ⁴	3 884 071	6,48 ⁴	3 884 071	6,48 ⁴
Pozostali	24 037 954	40,07	24 037 954	40,07

¹ 59 984 979 Akcji Zwykłych jest wprowadzone do obrotu na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Ponadto dwie akcje Spółki stanowią Akcje Uprzywilejowane i nie zostały wprowadzone do obrotu na GPW,

² w tym jedna Akcja Uprzywilejowana,

³ Ilość akcji z zawiadomienia z dnia 4 maja 2022 r., opublikowana w raporcie bieżącym nr 19/2022, udział w kapitale i w głosach wg obliczeń Spółki na dzień publikacji raportu za I kwartał 2025 roku,

⁴ Spółka nie może wykonywać prawa głosu z Akcji Własnych zgodnie z prawem stanu Delaware

Każdy posiadacz akcji zwykłych oraz każdy posiadacz Akcji Uprzywilejowanych jest uprawniony do jednego głosu na każdą, odpowiednio, akcję zwykłą lub Akcję Uprzywilejowaną.

Nie istnieją żadne ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu. O ile przepisy prawa lub postanowienia Aktu Założycielskiego nie stanowią inaczej, posiadacze akcji zwykłych i Akcji Uprzywilejowanych głosują łącznie jako jedna klasa we wszystkich sprawach poddanych pod głosowanie akcjonariuszy. Akt Założycielski i Regulamin nie przewidują żadnych ograniczeń dotyczących przenoszenia własności papierów wartościowych Spółki.

Liczba akcji posiadanych przez Członków Rady Dyrektorów

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki poniższe tabele przedstawiają ilość akcji i opcji na akcje znajdujące się w posiadaniu Członków Rady Dyrektorów na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, tj. 18 września 2025 r. oraz na dzień publikacji ostatniego raportu okresowego, tj. raportu kwartalnego za I kwartał 2025 rok w dniu 27 maja 2025 roku.

Stan na 18 września 2025 roku

Członkowie Rady Dyrektorów Spółki	Stanowisko	akcje zwykłe	opcje na akcje
Anton Gauffin (poprzez Big Bets OÜ) ¹	Przewodniczący Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	18 773 294	425 000
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	1 673 610	-

¹ Anton Gauffin jest także posiadaczem jednej Akcji Uprzywilejowanej Serii B poprzez Big Bets OÜ

Stan na 27 maja 2025 roku

Członkowie Rady Dyrektorów Spółki	Stanowisko	akcje zwykłe	opcje na akcje
Anton Gauffin (poprzez Big Bets OÜ) ¹	Przewodniczący Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	18 773 294	425 000
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	1 673 610	-

¹ Anton Gauffin jest także posiadaczem jednej Akcji Uprzywilejowanej Serii B poprzez Big Bets OÜ

Wynagrodzenie p. Antona Gauffina, pełniącego funkcję Przewodniczącego Rady Dyrektorów zawiera 425 000 opcji na akcje.

Warunki nabycia pozostałych uprawnień są następujące:

- (i) 50 000 opcji na akcje uwarunkowane jest nieprzerwanym świadczeniem usług przez okres co najmniej czterech lat od daty rozpoczęcia świadczenia usług. Kierownictwo Grupy oczekuje, że p. Anton Gauffin wywiąże się z tego warunku w zakresie świadczonych usług.
- (ii) 375 000 opcji na akcje ma zmienny okres nabywania uprawnień uzależniony od spełnienia warunku rynkowego, tj. osiągnięcia określonych kamieni milowych w zakresie kapitalizacji rynkowej Spółki. Kierownictwo Spółki zakłada, że łączny szacowany okres nabywania uprawnień z tytułu opcji na akcje (okres, w którym praca w zamian za opcje na akcje będzie świadczona od przyznania opcji) wynosi sześć lat.

Podobnie jak w przypadku pozostałych programów płatności w formie akcji realizowanych przez Grupę, również w tym programie nabywanie uprawnień następuje stopniowo, tj. poszczególne transze opcji o różnych okresach nabywania uprawnień traktowane są jako odrębne wynagrodzenie o innym okresie nabywania uprawnień.

Zasady sporządzania śródrocznych skróconych skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. oraz Śródroczne jednostkowe dane finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. zostały sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa zatwierdzonym przez Unię Europejską.

4. Podstawowe zagrożenia i ryzyka

4.1 Czynniki ryzyka i zagrożeń

Identyfikację czynników ryzyka przeprowadza się na podstawie wdrożonego systemu zarządzania ryzykiem. Proces zarządzania ryzykiem formalnie wprowadzono w strukturze organizacji w oparciu o Politykę zarządzania ryzykiem.

Proces zarządzania ryzykiem obejmuje:

- identyfikację ryzyka;
- analizę ryzyka (opis i ocenę);
- ocenę wagi ryzyka;
- ograniczanie ryzyka;
- monitorowanie i raportowanie ryzyka.

Najistotniejsze cele systemu zarządzania ryzykiem to:

- identyfikacja, analiza, ocena oraz oszacowanie wagi czynników ryzyka;
- poprawa spójności podejść do zarządzania ryzykiem;
- zapewnienie porównywalności ryzyk pojawiających się w różnych obszarach organizacji;
- powiązanie ryzyk na poziomie operacyjnym a strategicznym w ramach systemu zarządzania ryzykiem;
- obniżenie częstotliwości występowania zdarzeń niepożądanych;
- poprawa gotowości na zdarzenia niepożądane i minimalizowanie strat przez nie spowodowanych.

W proces zarządzania ryzykiem zaangażowani są wszyscy pracownicy organizacji. Najważniejsze funkcje w obszarze zarządzania ryzykiem spełniają poniższe organy i osoby: Rada Dyrektorów, Komitet Audytu, kadra zarządzająca, zarządzający ryzykiem (ang. Risk Officer), właściciele poszczególnych ryzyk i obszarów.

Określenie i skrótowe nazewnictwo najważniejszych zdarzeń rzeczywistych lub potencjalnych, oraz okoliczności, które mogą zagrozić lub wpływać na realizację celów Grupy Huuuge.

W ramach oceny ryzyka określa się prawdopodobieństwo i wpływ ryzyka, biorąc pod uwagę wybrane scenariusze (bazujące na powodach i skutkach wskazanych w procesie analizy ryzyka). Ocenę przeprowadza się w oparciu o określone skale. Zawarte w nich opisy mają charakter pomocniczy i w razie jakichkolwiek wątpliwości za nadrzędne uznaje się wyniki uzyskane w ramach oceny.

Na ocenę wagi czynników ryzyka składa się porównanie wartości ryzyka względem poprzednio przyjętych kryteriów, a także określenie, w stosunku do których ryzyk należy przyjąć plany ograniczające ich potencjalny wpływ.

W momencie zatwierdzenia Sprawozdania zidentyfikowano poniższe istotne czynniki ryzyka. Istnieją też inne obszary ryzyk i niepewności, których istnienia Grupa w dacie sporządzenia niniejszego dokumentu nie jest świadoma lub które uznaje za nieistotne, a które mogą także w znacznym stopniu wpływać negatywnie na działalność, sytuację finansową i wyniki operacyjne i perspektywy Grupy w przyszłości.

Jeżeli Grupa nie zdoła skutecznie przyciągnąć nowych graczy lub straci swoich obecnych, może to się negatywnie odbić na biznesie Grupy. Jeżeli Grupa nie zdoła skutecznie zachęcić graczy do dokonywania mikropłatności lub angażowania się w gry w sposób generujący przychody, może to mieć niekorzystny wpływ na jej działalność.

Nasza działalność polega na tworzeniu i wydawaniu gier mobilnych, pobieranych przez graczy, którzy poświęcają na grę swój czas i środki finansowe. Charakterystyczne dla naszej branży jest opracowywanie i testowanie setek pomysłów i gier, a następnie skupienie się tylko na tych tytułach lub funkcjach, które wykazują najbardziej obiecujące kluczowe wskaźniki efektywności („KPI”). Tylko niewielka liczba gier Grupy osiąga etap soft launch, a jeszcze mniejsza – etap full launch i skalowania. Nie możemy zapewnić, że wysokiej jakości gry, nawet jeżeli zostaną pozytywnie ocenione przez graczy, staną się „hitami”. Podobnie nie możemy zapewnić, że nowe funkcje wprowadzane do naszych gier – nawet jeśli zostaną dobrze przyjęte przez graczy – będą miały istotny pozytywny wpływ na nasze przychody.

Rozwój działalności Grupy w znacznym stopniu zależy od tego, czy będzie ona w stanie zachęcać nowych graczy do sięgnięcia po istniejące tytuły i nowości, a także zatrzymywać aktualnych użytkowników gier. Skuteczność działań w tym zakresie uzależniona jest w pewnej mierze od niedających się przewidzieć i zmiennych czynników, na które Grupa nie ma wpływu, takich jak preferencje graczy, konkurencyjne gry, popularność innych form rozrywki oraz ogólne warunki ekonomiczne wywierające niekorzystny wpływ na wydatki konsumentów.

Przychody generowane przez mikropłatności w ramach aplikacji odpowiadają obecnie za 99% całkowitych przychodów. Ponieważ gry Grupy są dostępne dla graczy za darmo, Grupa generuje przychody tylko wtedy, gdy gracze dokonują mikropłatności, chcąc korzystać z dodatkowych funkcji względem tych, które są udostępniane w wersji bazowej gry.

Jeśli nie zdołamy zaoferować gier, które zachęcają graczy do dokonywania zakupów w naszych grach lub jeśli nie uda nam się odpowiednio zarządzać relacją pomiędzy darmową i płatną walutą lub odpowiednio zachęcić graczy do uczestniczenia w grach w sposób, który generuje realne dochody, może to mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

Prawie całość przychodów Grupy generowana jest przez niewielki odsetek graczy. Jednak w trakcie prowadzonej działalności Grupa traci graczy, którzy dokonują płatności i istnieje ryzyko, że ci gracze z czasem rezygnują z zakupów w ramach gier lub nawet z grania w nie. W celu utrzymania lub zwiększenia przychodów Grupa musi przyciągnąć nowych płacących graczy lub zwiększyć poziom monetyzacji dotychczasowej bazy graczy.

Wraz z wprowadzeniem IDFA (Identyfikator Apple dla reklamodawców) notuje się znaczny spadek możliwości pomiarów wyników działań marketingowych. Na skutek wprowadzonych zmian coraz trudniej jest pozyskać użytkowników o właściwym profilu, co z kolei negatywnie wpływa na utrzymywanie dotychczasowych wyników kampanii i aktualnych okresów zwrotu (paybacks). W odpowiedzi na te wyzwania, Grupa aktywnie obniża poziom wydatków i/lub pracuje nad ulepszaniem okresów zwrotu (paybacks).

Większość przychodów Grupy jest generowana przez niewielką liczbę gier

Większość przychodów Grupy jest generowana przez niewielką liczbę gier, co może mieć negatywny wpływ na naszą działalność. Flagowymi grami generującymi najwyższe przychody są Huuuge Casino i Billionaire Casino. W ujęciu historycznym te dwa główne tytuły w największym stopniu przyczyniały się do generowania przychodów i stanowiły odpowiednio, 98% w 2024 r., 96% w 2023 r., 93% w 2022 r., 88% w 2021 r. całkowitych przychodów Spółki. Jeżeli w dłuższej perspektywie Grupa nie zdoła zdywersyfikować swojego portfela gier i zwiększyć popularności oraz monetyzacji swoich obecnych gier, sytuacja taka będzie mogła mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Zależność od usług świadczonych przez podmioty zewnętrzne wobec spółki

Grupa w różnym stopniu polega na szeregu zewnętrznych dostawców, usługodawców, twórców gier, a także na partnerach strategicznych, w celu efektywnego zarządzania działalnością, tworzenia gier i spełniania oczekiwań graczy. Za realizację niektórych elementów łańcucha dostaw i dystrybucji usług Grupy związanych z grami odpowiadają w szczególności podmioty zewnętrzne, nad którymi Grupa nie sprawuje kontroli i których zastąpienie zajęłoby dużo czasu.

Grupa jest w znacznym stopniu uzależniona od platform dystrybucyjnych, za pośrednictwem których udostępnia graczom gry. Wszelkie niekorzystne zmiany obowiązujących umów Grupy z tymi podmiotami zewnętrznymi lub zmiany polityki zewnętrznych podmiotów, w tym brak możliwości terminowej realizacji zobowiązań lub zawarcia albo odnowienia umów na korzystnych warunkach lub na jakichkolwiek warunkach, mogą spowodować spadek jakości, przychodów lub dostępności gier Grupy. Powyższe zmiany mogą mieć negatywny wpływ na możliwość oferowania przez Grupę aktualnych lub przyszłych gier albo ograniczyć dostępność niektórych funkcji.

Zmiany w technologiach gier i preferencjach sprzętowych

Opiaramy się w różnym stopniu na sprzęcie mobilnym i komputerowym oraz na specjalistycznych technologiach gier (takich jak middleware Unity), aby nasze gry były atrakcyjne pod względem wydajności i interakcji, zachęcając użytkowników do grania. Jeśli nowe, zaawansowane technologie i urządzenia zyskają na znaczeniu lub staną się nowym standardem dla gier online, będziemy musieli stworzyć nowe wersje naszych aktualnych i przyszłych gier. Technologie różnią się możliwościami, wydajnością, kompatybilnością między platformami i systemami operacyjnymi, co może wpłynąć na odbiór naszych gier ze względu na różnice w wydajności i sposobie gry. Jeśli zdecydujemy się na użycie nowego sprzętu lub technologii w naszych grach, nie będąc pewni ich szerokiej akceptacji wśród użytkowników, lub jeśli wprowadzimy nowe standardy zbyt późno, gdy na rynku dokona się już znacząca zmiana, może to wpłynąć na naszą sytuację finansową.

Umiejętność zatrzymania wykwalifikowanych pracowników oraz rozwój marki jako atrakcyjnego pracodawcy

Dążymy do utrzymania reputacji atrakcyjnego pracodawcy poprzez konkurencyjne praktyki w zakresie wynagradzania i doceniania pracowników. Wprowadziliśmy szereg inicjatyw mających na celu aktywne angażowanie się w relacje z pracownikami i wprowadzanie zmian na podstawie ich opinii, aby nasze środowisko pracy było jak najlepsze. Regularnie przeprowadzamy ankiety satysfakcji pracowników i analizujemy poziomy wynagrodzeń, aby zapewnić, że nasze wynagrodzenia są konkurencyjne i wspierane przez atrakcyjne pakiety dodatkowych benefitów.

Treści tworzone przez sztuczną inteligencję (AI) niosą ze sobą zarówno wyzwania, jak i możliwości

Zastosowanie AI w tworzeniu treści może znacznie obniżyć koszty produkcji gier i przyspieszyć ich wprowadzanie na rynek. Jednakże może to też hamować innowacyjność i kreatywność, które wyróżniają gry na tle konkurencji, prowadząc do ich nadmiernego ujednolicenia. Niejasności prawne dotyczące dzieł wytworzonych przez AI rodzą obawy związane z prawami

autorskimi. Dynamiczny charakter treści AI może również wprowadzić nieoczekiwane elementy do gier, co wymaga znalezienia równowagi między kreatywnością a spójnością doświadczeń graczy.

Jesteśmy świadomi, że algorytmy AI wykorzystywane w grach mogą niezamierzenie powielać uprzedzenia i zachowania dyskryminacyjne, na przykład w projektowaniu postaci czy mechanikach rozgrywki. Treści generowane przez AI wymagają szczegółowej weryfikacji, by nie naruszały praw, patentów czy innych praw należących do osób trzecich. Ważne jest, aby modele AI były szkolone na zróżnicowanych zbiorach danych, wolnych od kryteriów opartych na zachowaniach dyskryminacji, aby ich wyniki nie podlegały roszczeniom stron trzecich.

Zakłócenia działania infrastruktury informatycznej, sieci i systemów i luki systemu informatycznego

Grupa opiera się w swojej codziennej działalności na niezakłóconym funkcjonowaniu infrastruktury, sieci i systemów informatycznych, które mają istotne znaczenie dla prowadzonej działalności. Korzystamy z nich w celu obsługi gier, zarządzania działalnością i danymi oraz ich zabezpieczania, w szczególności w zakresie komunikacji wewnętrznej, kontroli, raportowania i relacji z dostawcami. W niektórych przypadkach ta infrastruktura, sieci i systemy są zarządzane lub dostarczane przez podmioty trzecie. Podmioty te zazwyczaj nie mają obowiązku przedłużać umów dotyczących korzystania z takiej infrastruktury, sieci i systemów, w związku z czym Grupa nie może zagwarantować, że zdoła przedłużyć te umowy na warunkach podobnych lub korzystniejszych od obecnych. Ponadto infrastruktura, sieci i systemy informatyczne Grupy, w tym te obsługiwane przez podmioty trzecie, mogą być narażone na ryzyko przerw w funkcjonowaniu, zawieszenia świadczonych usług albo awarii systemu w związku z integracją lub migracją systemów. Wszelkie zakłócenia oraz awarie w obszarach infrastruktury, sieci i systemów mogą mieć niekorzystny wpływ na dostępność gier, spowolnić ich działanie lub w inny sposób zakłócić ich funkcjonalność albo działalność prowadzoną przez Grupę. Równocześnie sposób reakcji i zastosowane działania dla przypadku błędu aktualizacji oprogramowania CrowdStrike potwierdzają, że odpowiednie zespoły wewnętrzne posiadają wystarczające kompetencje i narzędzia do skutecznego zarządzania podobnymi ryzykami na obecnym etapie rozwoju spółki. Jednocześnie wraz z rozwojem technologicznym infrastruktura informatyczna może okazać się przestarzała lub niewłaściwa z punktu widzenia potrzeb biznesowych Grupy. Jeśli nie uda się na czas nadążyć za zmianami technologicznymi, można spodziewać się utrudnień w obszarze działalności operacyjnej i dalszym rozwoju.

Niewykryte błędy, usterki lub słabości

Gry, inne oprogramowanie oraz systemy Grupy, a także platformy podmiotów trzecich, na których są one udostępniane, mogą zawierać niewykryte błędy, usterki lub słabości, które mogą niekorzystnie wpłynąć na działanie gier, przy czym może się okazać, że niektóre z nich zostaną wykryte dopiero po udostępnieniu kodu do użytku zewnętrznego lub wewnętrznego. Przykładowo tego rodzaju wady mogą uniemożliwić graczom Grupy dokonywanie mikropłatności, zaszkodzić ogólnemu poziomowi wrażeń graczy, opóźnić wprowadzenie gier lub ich ulepszeń na rynek, spowodować błędy pomiarów wskaźników stosowanych do oceny gier Grupy, spowodować, że nasze gry nie będą zgodne z obowiązującymi przepisami prawa lub narazić Grupę na odpowiedzialność prawną. W przeszłości Grupę dotknęły niektóre z tych problemów, w tym opóźnienia w trakcie gry, błędy dotyczące mikropłatności, uszkodzenia danych w grach oraz problemy dotyczące dostępu graczy do gier. Grupa rozwiązała większość tych problemów we właściwym czasie, ale nie może zapewnić, że zdoła zawsze tego dokonać w przyszłości. Usunięcie takich błędów, usterek lub innych wad może również spowodować zakłócenia działalności Grupy lub odciągnąć zasoby od innych projektów.

Niepowodzenie nowych inicjatyw biznesowych

W celu rozwijania swojej działalności Grupa musi oceniać, analizować i skutecznie realizować nowe inicjatywy biznesowe. Kierownictwo może nie mieć możliwości właściwego określenia i oceny ryzyk związanych z nowymi inicjatywami, a nieprzewidziane okoliczności mogą spowodować, że wstępna ocena ekonomicznej wartości danej inicjatywy stanie się nieaktualna, a dana inicjatywa okaże się nieopłacalna.

Rynek nowych technologii gwałtownie się rozwija, w związku z tym ciągle monitorujemy nowe technologie i rozwiązania informatyczne, aby móc szybko dostosować się do rozwiązań oferowanych na rynku. Brak analizy w tym zakresie lub wdrożenie z opóźnieniem nowych technologii może prowadzić do utraty pozycji konkurencyjnej, co może mieć negatywny wpływ na naszą działalność i wyniki finansowe.

Przejęcie innych podmiotów oraz ich integracja może odwracać uwagę kierownictwa Grupy od innych spraw oraz zakłócać działalność

W ramach realizowanej strategii Grupa poszukuje i może w przyszłości poszukiwać przejęć, mających na celu wzmocnienie jej pozycji rynkowej w wybranych gatunkach gier oraz kompetencji zespołów. Zamierzamy wykorzystać nadwyżkę środków na sfinansowanie nadzwyczajnych działań ukierunkowanych na rozwój działalności, w tym potencjalnych przejęć, o ile nadarzą się po temu stosowne okazje. Nie możemy zapewnić, że zdołamy zidentyfikować możliwości przejęć, które pomogą nam zrealizować strategię rozwoju, ani że rozważane przez nas transakcje dojdą do skutku. Przejęcia i procesy integracyjne z tym związane mogą odwracać uwagę kierownictwa Grupy od innych aspektów jej działalności i skutkować zaangażowaniem zasobów potrzebnych w innych obszarach.

Istniejące lub domniemane niedokładności w zakresie obliczania wskaźników efektywności

Grupa na bieżąco monitoruje wybrane wskaźniki efektywności, w tym liczbę instalacji, DAU, DPU, ARPDau, ARPPU oraz miesięczną konwersję. Narzędzia wykorzystywane przez Grupę do pomiaru efektywności mają wiele ograniczeń, a ponadto metodologia określania tych wskaźników może się zmieniać na przestrzeni czasu, co z kolei może skutkować występowaniem nieoczekiwanych zmian wartości tych wskaźników, w tym wartości, które Grupa raportuje. Jeżeli wskaźniki efektywności nie będą przedstawiać w rzetelny sposób działalności Grupy, bazy graczy lub skali ruchu, albo jeżeli Grupa odkryje istotne nieścisłości w swoich wskaźnikach lub jeżeli wskaźniki, na których Grupa będzie się opierać w celu monitorowania efektywności, nie będą właściwie odzwierciedlały poszczególnych aspektów działalności, może to istotnie zaszkodzić naszej reputacji, Grupa może stracić zaufanie graczy, analityków lub kontrahentów, a zaistniała sytuacja może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Nieskuteczna ochrona naszych praw własności intelektualnej

Prawa własności intelektualnej stanowią istotny element naszej działalności. Grupa wykorzystuje wiele rodzajów praw własności intelektualnej, takich jak znaki handlowe, patenty i prawa autorskie związane z jej grami oraz informacje zastrzeżone lub poufne, które nie podlegają formalnej ochronie własności intelektualnej.

Chociaż większość używanej przez nas własności intelektualnej jest tworzona wewnętrznie, licencjonujemy także elementy takie jak gry (całościowo) oraz zestawy narzędzi do tworzenia oprogramowania (SDK) od zewnętrznych dostawców. Nasze gry korzystają na przykład z SDK oferowanych przez Facebooka i Google. Ponadto, nabywamy lub uzyskujemy licencje na użycie zdjęć, filmów i dźwięków w naszych grach od stron trzecich, w tym Shutterstocka i Envato, w całości lub częściowo. Wszystkie nasze publikacje stron trzecich opierają się na licencjach.

Pomimo naszych wysiłków na rzecz ochrony posiadanej i licencjonowanej własności intelektualnej, istnieje ryzyko, że nieautoryzowane strony mogą próbować skopiować lub uzyskać dostęp do naszej technologii, gier lub marek. Może się okazać, że nasze działania ochronne nie będą w pełni skuteczne w zabezpieczaniu naszej własności intelektualnej. Dodatkowo, nasze wykorzystanie własności intelektualnej pochodzącej od stron trzecich może niechcący naruszać czyjeś prawa, co może nas wystawić na roszczenia o naruszenie, z którymi już czasami się spotykamy.

Prawa własności intelektualnej osób trzecich mogą ograniczać możliwości rozwoju Grupy

Grupa musi nieustannie dostosowywać swoje gry do nowych rozwiązań technologicznych. W przypadku, gdy takie rozwiązania technologiczne są chronione prawami własności intelektualnej należącymi do konkurentów Grupy lub innych osób trzecich, może się okazać, że nie zdołamy wprowadzić gier opartych na tych rozwiązaniach na rynek lub wejść na rynki albo platformy oparte na takich technologiach.

Grupa korzysta z licencji na SDK (Software Development Kit), które mogą zostać zintegrowane z naszymi produktami i mogą być niezbędne, aby przykładowo umożliwić graczom Grupy połączenie posiadanych przez nich kont w grach z ich kontami w mediach społecznościowych. Jeżeli właściciele SDK, np. Google lub Facebook, zmienią warunki licencji w sposób ograniczający prawa Grupy, sytuacja taka może mieć niekorzystny wpływ na jej działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

W swoich grach Grupa korzysta również z oprogramowania typu open source i spodziewamy się, że sytuacja taka będzie miała miejsce również w przyszłości. Niektóre licencje oprogramowania typu open source wymagają od użytkowników, którzy rozpowszechniają oprogramowanie typu open source w ramach własnego oprogramowania, publikacji całości lub części kodu źródłowego tego oprogramowania w domenie publicznej lub udostępnienia wszelkich prac pochodnych opartych na kodzie open source z ograniczoną ochroną lub bezpłatnie. Ponadto postanowienia różnych licencji typu open source nie były przedmiotem interpretacji sądów, w związku z czym istnieje ryzyko, że takie licencje mogą być interpretowane w sposób, który

nałoży nieprzewidziane warunki lub ograniczenia w zakresie korzystania z takiego oprogramowania. W sytuacji, gdy korzystanie z oprogramowania typu open source okaże się być niezgodne z postanowieniami danej licencji, Grupa może zostać zobowiązana do wydania opracowanego przez nią kodu źródłowego, zapłaty odszkodowania z tytułu naruszenia umowy, ponownego zaprojektowania swoich gier lub produktów, zaprzestania dystrybucji, w przypadku gdy ponowne zaprojektowanie nie będzie możliwe w określonym terminie, lub podjęcia innych działań zaradczych, które mogą wiązać się z dodatkowymi kosztami albo ograniczeniem działalności.

Nieskuteczna ochrona informacji objętych tajemnicą

Kierownictwo i kluczowi pracownicy Grupy mają dostęp do informacji objętych tajemnicą o wrażliwym charakterze związanych z jej działalnością, takich jak informacje na temat rozwoju strategicznego, planów biznesowych i podstawowych technologii. W przypadku, gdy konkurencja, osoby trzecie lub opinia publiczna uzyskają dostęp do takich informacji objętych tajemnicą, celowo lub przez przypadek, pozycja rynkowa Grupy może ulec osłabieniu w zależności od zakresu takiej ujawnionej informacji.

Grupa może stać się celem cyberataków, piractwa, naruszeń bezpieczeństwa baz danych i działań hakerskich

Branża Grupy oraz jej gry, systemy i sieci mogą być celem cyberataków, wirusów, robaków, ataków phishingowych, złośliwego oprogramowania, włamań, kradzieży, hakerstwa komputerowego, a także być przedmiotem błędów popełnianych przez pracowników oraz nadużyć lub innych naruszeń bezpieczeństwa, które mogą wykorzystać w niepożądany sposób, uszkodzić lub zakłócić funkcjonowanie gier, sieci lub infrastruktury technologicznej Grupy. Fizyczne lokalizacje, w których znajduje się infrastruktura IT Grupy oraz sprzęt informatyczny Grupy, mogą być również narażone na włamania, kradzieże lub uszkodzenia.

Każde naruszenie bezpieczeństwa oraz każdy incydent dotyczący Grupy może skutkować nieautoryzowanym dostępem do jej danych lub do danych jej graczy, niewłaściwym ich wykorzystaniem lub nieautoryzowanym pozyskaniem, utratą, uszkodzeniem lub zmianą tych danych, przerwami w działalności Grupy, niedostępnością lub niepoprawnym funkcjonowaniem gier Grupy, a także uszkodzeniem komputerów lub systemów znajdujących się w posiadaniu Grupy lub jej graczy, lub platform obsługiwanych przez podmioty trzecie. Ponadto podmioty trzecie, takie jak dostawcy rozwiązań hostingowych oraz operatorzy platform, którzy świadczą usługi na rzecz Grupy, mogą również stanowić źródło zagrożeń w przypadku awarii ich własnych systemów bezpieczeństwa i infrastruktury.

W związku z nasileniem się zagrożeń związanych z cyberatakami Grupa może również uznać za niezbędne dokonywanie dalszych inwestycji mających na celu ochronę jej danych i infrastruktury.

Nieautoryzowane podmioty mogą opracowywać „hacki”, tj. programy umożliwiające graczom zmianę zasad rozgrywki, nadużywanie lub niepożądane wykorzystywanie mechaniki gier, a przez to uzyskanie nienależnych korzyści w grach lub stosowanie innych metod zdobywania wirtualnej waluty oraz innych korzyści dostępnych w ramach gier. Takie działania mogą negatywnie wpływać na liczbę realizowanych mikropłatności oraz wielkość przychodów pobieranych od graczy. Ponadto takie „hacki” oraz inne podobne ataki mogą spowodować wzrost kosztów opracowania środków technologicznych umożliwiających odpowiednią reakcję na nie.

Inwazja Rosji na Ukrainę oraz powiązane z nią wydarzenia na arenie międzynarodowej mogą skutkować zwiększeniem częstotliwości cyberataków, co może wpływać na systemy Grupy. Podjęto kroki w celu analizy oddziaływania różnych rodzajów cyberataków oraz wprowadzono dodatkowe zabezpieczenia proporcjonalne względem potencjalnej eskalacji takiego ryzyka natomiast Grupa nie może zapewnić że będzie w stanie skutecznie im zapobiegać w przyszłości.

Wahania kursów wymiany walut i presja inflacyjna mogą mieć niekorzystny wpływ na działalność Grupy

Działalność Grupy jest narażona na ryzyko związane z wahaniami kursów wymiany USD na inne waluty, w tym PLN i EUR. Wahania te mogą osiągać znaczne poziomy w okresach zwiększonej zmienności rynku związanej, na przykład, inwazją Rosji na Ukrainę, pandemią COVID-19, zmianami klimatycznymi lub innymi wydarzeniami powodującymi wzrost niepewności w gospodarce światowej.

Na osiągnięte przez Grupę wyniki może wpływać również presja inflacyjna i wynikające z niej zmiany wzorców zakupowych konsumentów, co z kolei może przełożyć się na spadek wydatków w obszarze rekreacji i rozrywki, a więc negatywnie wpłynąć na poziom przychodów Grupy.

Sukces i stabilny wzrost Grupy zależy w dużym stopniu od doświadczenia i umiejętności naszych managerów i wykwalifikowanych pracowników

Skuteczne prowadzenie działalności oraz pomyślna realizacja naszej strategii, są uzależnione od doświadczenia menedżerów i kluczowego personelu. Ze względu na specyfikę branży, w której działamy, jesteśmy uzależnieni od naszych wysoko wykwalifikowanych, technicznie wyszkolonych i kreatywnych pracowników, których wysokie kompetencje i wiedza przekładają się na opracowywanie nowych technologii i tworzenie innowacyjnych gier. Konkurencja o pracowników, zwłaszcza projektantów gier, inżynierów i kierowników projektu o pożądanych umiejętnościach, jest bardzo silna, w związku z czym Grupa przeznacza znaczne środki na wyszukiwanie, zatrudnianie, szkolenie, skuteczną integrację i utrzymanie tego rodzaju pracowników, których utrata mogłaby zaszkodzić naszej działalności.

Sukces Grupy w przyszłości zależy po części od tego, czy zdoła ona zatrzymać wysoko wykwalifikowanych menedżerów działających w branży gier mobilnych, którzy wywarli istotny wpływ na jej dotychczasowy rozwój, a także od zdolności do przyciągania i zatrzymywania wykwalifikowanych pracowników, którzy będą potrafili skutecznie prowadzić działalność Grupy. Grupa nie może zapewnić, że zdoła z powodzeniem przyciągnąć i zatrzymać takich menedżerów oraz wykwalifikowanych pracowników w przyszłości, a koszty związane z ich zatrzymaniem mogą wpływać na rentowność i wyniki finansowe Grupy.

Zmiany w przepisach lub interpretacjach podatkowych i wyniki kontroli podatkowych mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową i wyniki działalności Grupy

Grupa podlega skomplikowanym przepisom podatkowym obowiązującym w różnych krajach, w których prowadzi działalność. W szczególności, zważywszy na międzynarodowy zakres prowadzonej działalności oraz swoją strukturę, Grupa podlega przepisom dotyczącym stosowania cen transferowych. Ponadto klauzule obejścia prawa podatkowego (GAAR) i koncentracja przepisów podatkowych na faktycznej „istocie działalności gospodarczej” mogą mieć coraz większy wpływ na opodatkowanie nakładane za granicą.

Przykładowo, Grupa sprzedaje usługi lub korzysta z własności intelektualnej za pośrednictwem osób prawnych, które muszą zamawiać te usługi lub licencjonować taką własność intelektualną w ramach Grupy. W związku z tym Grupa przeprowadza liczne transakcje wewnątrzgrupowe. W jurysdykcjach, w których Grupa prowadzi działalność, obowiązują przepisy dotyczące cen transferowych, które wymagają, by transakcje z udziałem podmiotów powiązanych były dokonywane na odpowiednio udokumentowanych warunkach rynkowych. Jeżeli organy podatkowe w danej jurysdykcji nie uznają określonych transakcji wewnątrzgrupowych za dokonane na właściwie udokumentowanych warunkach rynkowych i skutecznie zakwestionują takie transakcje, albo zastosują inne podejście do przypisania przychodów lub zysków do konkretnego podmiotu Grupy, wówczas kwota podatku należnego od odpowiedniego podmiotu lub podmiotów należących do Grupy w odniesieniu zarówno do roku bieżącego, jak i lat ubiegłych, może ulec zwiększeniu, a ponadto Grupa może zostać obciążona karami lub odsetkami z tego tytułu.

Ponadto Grupa świadczy usługi, których cena podlega podatkom bezpośrednim i pośrednim w różnych krajach, w tym podatkowi od wartości dodanej. Złożoność modelu biznesowego Grupy może utrudniać zrozumienie obowiązków w zakresie stosowania odpowiednich przepisów prawa podatkowego. Grupa może również podlegać podwójnemu opodatkowaniu w jurysdykcjach podlegających wielu organom podatkowym. Ponadto obowiązujące stawki podatkowe mogą wzrosnąć. Znaczny wzrost stawek podatku od wartości dodanej może się niekorzystnie odbić na działalności Grupy, zwłaszcza na popycie zgłaszanym przez klientów, co może wywierać istotny niekorzystny wpływ na jej działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

Zmiany w umowach o unikaniu podwójnego opodatkowania, przepisach, zasadach oraz interpretacjach, a także wyniki kontroli podatkowych mogą wywierać niekorzystny wpływ na działalność Grupy. Przepisy podatkowe w jurysdykcjach, w których Grupa prowadzi działalność, mogą ulec zmianie, na przykład w istotny sposób zmieniając opodatkowanie spółek działających w rzeczywistości cyfrowej. Nowe przepisy podatkowe mogą zostać wprowadzone z mocą wsteczną lub z dnia na dzień, mogą też wystąpić zmiany w interpretacji i egzekwowaniu takich przepisów lub regulacji podatkowych.

Jeżeli właściwe organy podatkowe skutecznie zakwestionują sytuację podatkową Grupy, w drodze kontroli lub w inny sposób, jej efektywna stawka podatkowa może wzrosnąć, a Grupa może zostać zobowiązana do zapłaty dodatkowych podatków, kar i odsetek, a także zostać narażona na poniesienie kosztów prawnych obrony w sporach sądowych lub zawarcia ugody z właściwym organem podatkowym. Grupa może zostać obciążona odpowiedzialnością finansową, która nie została

przewidziana w utworzonych przez nią rezerwach lub w wysokości przekraczającej utworzone przez nią rezerwy. Każda z powyższych sytuacji może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Konkurencja w branży gier

Branża gier, w tym gier typu social casino i Free to Play, z których Grupa uzyskuje większość swoich przychodów, jest uważana za bardzo konkurencyjną i szybko rozwijającą się, charakteryzującą się relatywnie niskimi barierami wejścia na rynek. Grupa ma do czynienia – i prawdopodobnie będzie miała do czynienia w przyszłości – z konkurencją ze strony innych producentów oraz wydawców gier. Konkurentami Grupy są zarówno znane firmy zajmujące się dostarczaniem interaktywnej rozrywki, jak i nowo powstające startupy. Grupa spodziewa się, że nowi konkurenci będą w dalszym ciągu pojawiać się na rynku na całym świecie.

Działalność operacyjna Grupy zależy od zewnętrznych platform wykorzystywanych w celu udostępniania naszych gier

Gry społecznościowe Grupy dystrybuowane są głównie za pośrednictwem platformy Apple App Store należącej do Apple'a, platformy Play Store należącej do Google'a, które są głównymi platformami dystrybucji online gier Grupy oraz dostarczają jej cennych informacji i danych. W związku z powyższym powodzenie działalności Grupy uzależnione jest od utrzymania relacji ze wspomnianymi dostawcami oraz wszelkimi nowymi dostawcami platform, które będą w szerokim zakresie wykorzystywane przez docelową bazę graczy Grupy.

Grupę obowiązują standardowe warunki umowne, które wspomniani dostawcy platform nakładają na twórców aplikacji i które regulują kwestie związane z promocją, dystrybucją i działaniem gier oraz innych aplikacji na ich platformach. Dostawcy platform mogą te warunki zmieniać jednostronnie w arbitralny sposób, określając krótki okres przejściowy na dostosowanie się do nowych okoliczności, lub w sposób natychmiastowy.

Ponadto, urządzenia podłączone do Internetu i systemy operacyjne kontrolowane przez strony trzecie coraz częściej zawierają funkcje pozwalające użytkownikom urządzeń na wyłączenie funkcjonalności umożliwiającej dostarczanie reklam na ich urządzeniach, w tym przez identyfikator Apple dla Reklamy, czyli IDFA, lub identyfikator Google dla Reklamy, czyli AAID, dla urządzeń z Androidem. Producenci urządzeń i przeglądarek mogą włączać lub rozszerzać te funkcje jako część standardowych specyfikacji urządzeń. Jeśli gracze zdecydują się w większym stopniu korzystać z mechanizmów wyboru, nasza zdolność do dostarczania skutecznych, ukierunkowanych reklam mogłaby ucierpieć, co negatywnie wpłynęłoby na nasze przychody z reklam w grach (obecnie mniej niż 1% całkowitych przychodów Grupy Huuuge).

Ponadto nowe regulacje i większy nacisk na ochronę danych osobowych mogą spowodować zmiany w politykach ochrony danych osobowych stosowanych przez dostawców platform, do których Grupa będzie się musiała dostosować. Grupa nie może wykluczyć, że jej gry, w szczególności gry typu social casino, będą podlegały innym ograniczeniom wprowadzanym przez dostawców platform zewnętrznych lub partnerów marketingowych i reklamowych Grupy, dotyczącym między innymi pozyskiwania użytkowników i przychodów z wyświetlania reklam.

Zmiany w klasyfikacji zewnętrznych platform lub podejście do gier typu social casino albo pewnych funkcji gier (takich jak loot boksy) mogą ograniczyć dostępność naszych gier albo ich niektórych cech na tych platformach albo dla użytkowników w niektórych jurysdykcjach.

W przypadku wystąpienia podobnych zdarzeń i niezdolności Grupy do ich skutecznego rozwiązania lub pojawienia się innych podobnych problemów wpływających na możliwość pobierania gier Grupy przez graczy, dostęp do funkcji społecznościowych lub możliwość zakupu waluty wirtualnej, sytuacja taka może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Grupa działa w branży, którą cechuje zmieniające się środowisko, a dotyczące jej regulacje są częściowo niejasne

Z reguły gry społecznościowe, w tym gry typu social casino, nie są wyraźnie regulowane na rynkach, na których działa Grupa. Jednak wraz z ewolucją branży gier mobilnych zmieniają się również przepisy, co może powodować potencjalne zmiany w podejściu organów regulacyjnych i sądów. Grupa nie może zatem wykluczyć, że jej działania mogą być regulowane w sposób, który mógłby niekorzystnie wpłynąć na jej działalność.

W niektórych jurysdykcjach występuje rosnący sprzeciw ze strony organów nadzoru, grup interesu publicznego lub mediów wobec interaktywnych gier społecznościowych, w tym gier typu social casino, jak również wobec konkretnych funkcji w grze, takich jak „loot boksy”. Taki sprzeciw może doprowadzić te jurysdykcje do przyjęcia ustawodawstwa, nałożenia lub

egzekwowania ram regulacyjnych, w celu regulowania w szczególności interaktywnych gier społecznościowych lub social casinos, lub funkcji w grze takiej jak „loot boksy”. Niektóre systemy prawne lub organy mogą również próbować rozszerzająco stosować przepisy, które naszym zdaniem nie mają zastosowania do gier Grupy lub do konkretnych oferowanych przez Grupę rodzajów gier, albo do gier zawierających pewne funkcje lub mających określone cechy.

Bez względu na stanowisko odnośnych organów wymienionych wyżej sądy mogą także interpretować przepisy lub stosować je w sposób niekorzystny dla Grupy, a co za tym w konkretnych jurysdykcjach Grupa może być zmuszona wycofać ofertę swoich gier.

Uważamy, że gry Grupy nie stanowią gier hazardowych w jurysdykcjach, w których prowadzi działalność, w szczególności ze względu na możliwość bezpłatnego korzystania z powyższych gier i z uwagi na brak możliwości bezpośredniego uzyskania nagród pieniężnych, natomiast nie możemy wykluczyć, że odpowiednie organy regulacyjne lub sądowe w niektórych jurysdykcjach będą interpretować obowiązujące przepisy w sposób, który zakwalifikuje gry Grupy do kategorii gier hazardowych lub będą wymagać, aby niektóre funkcje w grze (np. „loot boksy”) zostały ograniczone lub wyłączone. Jeżeli którykolwiek z organów nadzoru nad branżą hazardową wyda taką interpretację, Grupa może stać się stroną postępowań sądowych prowadzonych w tym zakresie. Ponadto, jeżeli gry Grupy zostaną uznane za hazard w jurysdykcjach zakazujących hazardu internetowego, Grupa może zostać zmuszona do zaprzestania oferowania w tych jurysdykcjach swoich najbardziej dochodowych gier. Jeśli dla potrzeb regulacyjnych gry Grupy zostaną sklasyfikowane w sposób różny od ich klasyfikacji przez Grupę, Emitent może również otrzymać zakaz promowania ich na platformach osób trzecich (takich jak AppStore czy Facebook).

Istnieje ryzyko, że potencjalne dalsze zmiany legislacyjne lub regulacyjne mogą ograniczyć ofertę gier Grupy w niektórych jurysdykcjach, skutkować całkowitym zakazem interaktywnych gier społecznościowych lub kasyn społecznościowych w jurysdykcjach, w których działa Grupa, ograniczyć jej możliwość reklamowania swoich gier, pozwolić jej graczom na dochodzenie odszkodowań związanych z jej grami, na zgłaszanie roszczeń związanych z ochroną konsumentów, znacznie zwiększyć koszty przestrzegania obowiązujących przepisów lub nakładać na Grupę kary lub prowadzić inne działania regulacyjne, z których każde może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i kondycję finansową Grupy. Rosnąca kontrola publiczna nad grami typu social casino czy loot boksami może również doprowadzić do szkód dla reputacji Grupy i dla branży, zniechęcić graczy do grania w gry Grupy, wywołać krytykę mediów lub zniechęcić instytucje finansowe lub innych zewnętrznych partnerów do współpracy z Grupą.

Na Grupę mogą zostać nałożone sankcje lub inne kary z tytułu naruszeń prywatności lub bezpieczeństwa danych

Grupa gromadzi, przetwarza, przechowuje, wykorzystuje i udostępnia dane osobowe i inne dane w celu tworzenia nowych gier i analizowania efektywności swoich kanałów marketingowych. Działalność Grupy podlega w związku z tym wielu regulacjom obowiązującym w poszczególnych jurysdykcjach w zakresie prywatności i bezpieczeństwa danych, a także różnych wytycznych organów regulacyjnych, w tym dotyczących gromadzenia, przechowywania, wykorzystywania, przekazywania, udostępniania i ochrony danych osobowych oraz innych danych konsumenckich. Takie regulacje i wytyczne obowiązujące w różnych krajach mogą być ze sobą niezgodne lub wręcz sprzeczne z innymi przepisami.

Każdy przypadek naruszenia lub domniemanego naruszenia przyjętych przez Grupę zasad ochrony prywatności lub zobowiązań związanych z ochroną prywatności wobec graczy lub innych podmiotów trzecich, a także wszelkich innych obowiązków prawnych lub wymogów regulacyjnych związanych z ochroną prywatności, ochroną danych lub bezpieczeństwem informacji, może skutkować wszczęciem przeciwko Grupie dochodzenia lub podjęciem działań związanych z egzekwowaniem prawa przez instytucje państwowe, a także wszczęciem sporów sądowych, wniesieniem roszczeń lub złożeniem oświadczeń publicznych skierowanych przeciwko Grupie przez grupy działające na rzecz konsumentów lub inne podmioty oraz może skutkować obciążeniem Grupy znaczną odpowiedzialnością, spowodować utratę zaufania jej graczy, a także mieć istotny niekorzystny wpływ na jej reputację i działalność.

Ponadto koszty zapewnienia zgodności z regulacjami i inne obciążenia związane z przepisami i politykami mającymi zastosowanie do Grupy mogą ograniczać popularność jej gier oraz zmniejszać ogólny poziom popytu na nie.

Ponadto, jeżeli podmioty trzecie, z którymi Grupa współpracuje, dopuszczą się naruszenia obowiązujących regulacji lub umów, takie naruszenia mogą narazić na ryzyko dane graczy Grupy oraz mogą skutkować wszczęciem przeciwko Grupie kontroli lub podjęciem działań związanych z egzekwowaniem prawa przez instytucje państwowe, nałożeniem kar, sporami sądowymi,

roszczeniami lub publicznymi oświadczeniami skierowanymi przeciwko Grupie przez grupy działające na rzecz konsumentów lub inne podmioty, mogą narazić Grupę na znaczną odpowiedzialność, spowodować utratę zaufania jej graczy, a także wywierać istotny niekorzystny wpływ na jej reputację i działalność. Ponadto nadzór publiczny lub skargi dotyczące firm technologicznych lub stosowanych przez nie praktyk w zakresie przetwarzania lub ochrony danych, nawet jeżeli nie będą związane z działalnością, branżą lub operacjami Grupy, mogą doprowadzić do wzmożonego nadzoru nad firmami technologicznymi, w tym Grupą, oraz mogą spowodować, że instytucje państwowe wprowadzą dodatkowe wymogi regulacyjne lub zmodyfikują swoje praktyki związane z egzekwowaniem prawa lub kontrolami, co może doprowadzić do wzrostu kosztów i ryzyka po stronie Grupy.

Działalność w wielu jurysdykcjach i miejscach na świecie

Choć rynek Stanów Zjednoczonych jest dla Grupy kluczowy pod względem przychodów. Źródła przychodów zlokalizowane są także w wielu innych jurysdykcjach, a użytkownicy gier Emitenta pochodzą z różnych miejsc na całym świecie. Główna działalność operacyjna Grupy, w tym związana z tworzeniem gier, prowadzona jest w Polsce. Grupa posiada biura w miastach na całym świecie, w tym w Tel Awiwie (Izrael), Limassol (Cypr) i Londynie (Wielka Brytania).

Prowadzenie działalności w wielu jurysdykcjach naraża Grupę na dodatkowe ryzyko, które zazwyczaj wiąże się z prowadzeniem takiej działalności, wynikające m.in. z dużego stopnia skomplikowania regulacji w różnych jurysdykcjach i na różnych rynkach, niejednoznaczności lub niespójności wynikających z kolizji praw, niepewności w zakresie możliwości skutecznego egzekwowania środków prawnych w różnych jurysdykcjach, wpływu zmian kursów wymiany walut, wpływu przepisów prawa pracy i sporów, zdolności do przyciągnięcia i zatrzymania kluczowych pracowników w różnych jurysdykcjach, polityki gospodarczej, podatkowej i regulacyjnej władz lokalnych, zapewnienia zgodności z obowiązującymi przepisami w zakresie przeciwdziałania praniu pieniędzy, przyjmowaniu korzyści i korupcji, w tym z przepisami amerykańskiej Ustawy o zagranicznych praktykach korupcyjnych (FCPA - Foreign Corrupt Practices Act) oraz innymi przepisami antykorupcyjnymi, które co do zasady zabraniają osobom i spółkom ze Stanów Zjednoczonych oraz ich przedstawicielom oferowania, obiecywania, zatwierdzania oraz dokonywania niewłaściwych płatności na rzecz zagranicznych urzędników w celu pozyskania lub utrzymania korzyści gospodarczych, a także zapewnienia zgodności z obowiązującymi sankcjami dotyczącymi kontaktów z niektórymi osobami lub krajami. Ponadto zagraniczne państwa mogą nakładać cła, kontyngenty, bariery handlowe, licencje i inne podobne ograniczenia na sprzedaż usług Grupy za granicą.

Grupa prowadzi działalność w skali międzynarodowej, w związku z czym może być narażona na zakłócenia i negatywne skutki wynikające z działalności terrorystycznej, niepokojów społecznych oraz innych przypadków niepewności gospodarczej lub politycznej. Grupa prowadzi działalność w miejscach, które są regularnie narażone na tego rodzaju zdarzenia, w tym w Tel Awiwie.

Międzynarodowe sankcje nałożone na Rosję i inne kraje mogą również odbijać się na działalności Grupy, jednak w dniu zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania nie przewiduje się, że tego rodzaju wpływ będzie w istotnym stopniu niekorzystny. Ponadto, eskalacja działań wojennych w Ukrainie może potencjalnie rzutować na działalność naszych biur w Polsce. Z tego względu Grupa na bieżąco śledzi rozwój sytuacji i jest gotowa podjąć wszelkie kroki, by zapewnić bezpieczeństwo członkom zespołów oraz zagwarantować ciągłość prowadzonej działalności.

Postępowania prawne mogą mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność Grupy oraz jej wyniki operacyjne, przepływy pieniężne i sytuację finansową

Grupa była w przeszłości oraz w przyszłości może być stroną innych postępowań sądowych związanych z prowadzoną przez nią działalnością, w tym między innymi w zakresie ochrony konsumentów, kwestii związanych z hazardem, spraw pracowniczych, domniemanych awarii usług i systemów, domniemanych naruszeń własności intelektualnej oraz roszczeń związanych z zawieraniem przez Grupę umowami, licencjami oraz dokonywanymi inwestycjami o charakterze strategicznym. Postępowania sądowe dotyczące gier typu social casino Grupy i zarzucające Grupie naruszenie stanowych, federalnych czy lokalnych przepisów w jurysdykcjach, w których prowadzi ona działalność, mogą również się zdarzyć w związku z niepowtarzalnymi i szczególnymi przepisami obowiązującymi w każdej z tych jurysdykcji.

Korzystanie przez graczy z gier Grupy podlega polityce poufności i warunkom świadczenia przez Grupę usług. Nieprzestrzeganie przez Grupę ogłoszonej polityki poufności, warunków świadczenia usług lub podobnych umów albo nieprzestrzeganie przepisów dotyczących poufności lub ochrony danych może skutkować sprawami sądowymi, postępowaniami albo dochodzeniami prowadzonymi wobec Grupy przez organy rządowe, graczy lub inne strony, co może

spowodować nałożenie na Grupę kar lub wydania wyroków, które zaszkodzą reputacji, wartości firmy, sytuacji finansowej lub działalności Emitenta.

Grupa nie potrafi określić prawdopodobieństwa, momentu wystąpienia ani zakresu ewentualnych postępowań sądowych, których potencjalnie może być stroną. Każde z takich postępowań docelowo może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy. Mogą się one wiązać z ponoszeniem istotnych kosztów z tytułu udziału w postępowaniach sądowych w charakterze strony pozwanej, nawet w przypadku, gdy takie postępowanie zakończy się pomyślnie dla Grupy lub zostanie uznane za pozbawione podstaw. Ewentualny proces przed sądem może skutkować nałożeniem odszkodowań, rekompensat, grzywien i innych kar, które mogą mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

Różnica między prawami akcjonariuszy Grupy zgodnie z prawem stanu Delaware, a prawami akcjonariuszy zgodnie z przepisami prawa polskiego

Spółka działa zgodnie z prawem stanu Delaware, z tego względu jej struktura, zasady działalności oraz relacje pomiędzy akcjonariuszami podlegają przepisom stanu Delaware oraz amerykańskim przepisom federalnym, w tym amerykańskim prawom dotyczącym papierów wartościowych.

Pod wieloma względami regulacje te odbiegają od zasad, na jakich opiera się prawo polskie. Z tego względu uprawnienia akcjonariuszy Spółki w wielu przypadkach istotnie odbiegają od uprawnień akcjonariuszy polskich spółek.

4.2 Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem

Dyrektor Generalny Spółki jest odpowiedzialny za system kontroli wewnętrznej Spółki i Grupy, a Rada Dyrektorów jest odpowiedzialna za nadzór nad adekwatnością systemu kontroli wewnętrznej i monitorowanie jego skuteczności. Dodatkowo Rada Dyrektorów jest odpowiedzialna za nadzorowanie procesu sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy przygotowywanych zgodnie z MSSF, jak również jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki sporządzanych zgodnie z MSSF.

Zadaniem efektywnego systemu kontroli wewnętrznej w sprawozdawczości finansowej jest zapewnienie adekwatności i poprawności informacji finansowych zawartych w sprawozdaniach finansowych oraz rocznych i śródrocznych raportach.

W procesie sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy jednym z podstawowych elementów badania jest weryfikacja sprawozdań finansowych przez niezależnego biegłego rewidenta. Do obowiązków biegłego rewidenta należy w szczególności badanie rocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Zasadniczo te same zasady mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki. Poza badaniem rocznych skonsolidowanych i jednostkowych sprawozdań finansowych, do obowiązków biegłego rewidenta należy dokonywanie przeglądu półrocznych jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Wyboru niezależnego biegłego rewidenta dokonuje Rada Dyrektorów. Po zakończeniu badania przez biegłego rewidenta skonsolidowane sprawozdania finansowe przesyłane są członkom Rady Dyrektorów, która dokonuje oceny skonsolidowanych sprawozdań finansowych Spółki w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami oraz ze stanem faktycznym. Zasadniczo te same procedury mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki.

Rada Dyrektorów sprawuje nadzór nad procesem sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy. Rada Dyrektorów jest zobowiązana do zapewnienia, że skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy oraz sprawozdanie z działalności spełniają wymagania przewidziane w przepisach prawa. Dyrektor Generalny Spółki zatwierdza i podpisuje skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy na podstawie upoważnienia udzielonego przez Radę Dyrektorów. Zasadniczo te same procedury mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki.

Nadzór nad procesem sporządzania jednostkowych sprawozdań finansowych spółek zależnych sprawują ich właściwe organy korporacyjne, a Spółka sprawuje w tym zakresie nadzór zgodnie z dostępnymi uprawnieniami korporacyjnymi oraz stosowaną w Grupie miesięczną sprawozdawczością. Ponadto Emitent zapewnia istnienie i skuteczność kontroli wewnętrznej w Grupie (w tym w spółkach zależnych) takiej, jaką uzna za niezbędną do umożliwienia sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych wolnych od istotnych nieprawidłowości wynikających z nadużyć lub błędów.

Skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy są przygotowywane przez zespół ds. finansów wraz z Dyrektorem Generalnym oraz Skarbnikiem Spółki oraz badane i zatwierdzane przez Radę Dyrektorów przed wydaniem opinii niezależnego biegłego rewidenta. Dane finansowe będące podstawą rocznych i śródrocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych oraz stosowanej przez Grupę miesięcznej sprawozdawczości pochodzą z systemu finansowo-księgowego Grupy oraz z systemów finansowych wykorzystywanych przez zewnętrzne zespoły ds. księgowości. Po wykonaniu wszystkich z góry określonych procesów zamknięcia ksiąg na koniec każdego miesiąca, sporządzane są szczegółowe raporty finansowo-operacyjne, natomiast na koniec każdego kwartału dodatkowo sprawozdania skonsolidowane w układzie MSSF. Prezentując dane finansowe w sprawozdaniach finansowych oraz okresowych raportach finansowych Spółka stosuje spójne zasady rachunkowości.

Jednostkowe sprawozdania finansowe Spółki są przygotowywane przez zespół ds. finansów wraz z Dyrektorem Generalnym oraz Skarbnikiem Spółki oraz badane i zatwierdzane przez Radę Dyrektorów przed wydaniem opinii niezależnego biegłego rewidenta. Dane finansowe wykorzystywane w rocznych i śródrocznych jednostkowych sprawozdaniach finansowych oraz stosowanej przez Spółkę miesięcznej sprawozdawczości pochodzą z systemu finansowo-księgowego Spółki.

Spółka ocenia jakość systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Zasadniczo to samo dotyczy systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki.

5. Istotne osiągnięcia lub niepowodzenia oraz zdarzenia i czynniki nietypowe wywierające istotny wpływ na sprawozdanie finansowe

Zwolnienia grupowe

W dniu 9 stycznia 2025 r., zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 13 marca 2003 roku o szczególnych zasadach rozwiązywania z pracownikami stosunków pracy z przyczyn niedotyczących pracowników, zarząd spółki zależnej Emitenta Huuuge Games sp. z o. o. podjął uchwałę o zamiarze przeprowadzenia zwolnień grupowych i rozpoczęciu procesu konsultacji w sprawie zwolnień grupowych. W dniu 16 stycznia 2025 roku, po osiągnięciu porozumienia z przedstawicielami pracowników spółka złożyła stosowne zawiadomienia do właściwych urzędów pracy, tym samym rozpoczynając proces zwolnień grupowych. Zwolnieniami grupowymi w Huuuge Games sp. z o. o. objętych zostało ok. 21% zatrudnionych. Dodatkowo w I kwartale 2025 roku Emitent dokonał przeglądu struktury zatrudnienia w całej Grupie Kapitałowej. Na skutek tych działań z końcem maja 2025 r. proces zwolnień grupowych w Grupie został zakończony. Redukcja zatrudnienia w Grupie objęła 29% ogółu pracowników. Jednocześnie Emitent podjął decyzję o rozwiązaniu spółek zależnych w Holandii i Finlandii.

Inwestycja w Empire Games Ltd.

W styczniu 2025 r. Spółka dokonała płatności drugiej transzy w wysokości 500 tys. USD związanej z inwestycją w Empire Games Ltd. Szczegóły dotyczące inwestycji opisane zostały w Nocie 10 – *Inwestycje długoterminowe* do Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego za 2024 rok.

Na dzień 30 czerwca 2025 r. wartość bilansowa inwestycji została w całości odpisana (o 1 000 tys. USD do zera), przy czym odpowiadająca temu strata z przeszacowania została ujęta w śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów za I półrocze 2025 r. w pozycji „Pozostałe przychody/(koszty) operacyjne netto”. Grupa podjęła również decyzję o zaprzestaniu dalszego finansowania spółki Empire Games Ltd., w wyniku czego wartość bilansowa tej inwestycji długoterminowej na wskazany dzień wyniosła zero. Szczegóły zostały opisane w Nocie 7 – *Inwestycje długoterminowe* do Śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za I półrocze 2025 r..

6. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w I półroczu 2025 roku oraz czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Rynek gier mobilnych i gier typu social casino

Jeśli chodzi o dynamikę rynku, według szacunków Eilers & Krejciek rynek social casino w drugim kwartale 2025 roku odnotował spadek o 4,8% r/r oraz o 1,8% q/q. Prognoza długoterminowa została skorygowana w dół w IV kwartale 2024 roku – obecnie oczekuje się, że rynek social casino będzie spadał średniorocznie o -2,9% w latach 2024-2027, osiągając 6,6 miliarda USD do 2027 roku. W całym 2024 roku rynek skurczył się o 2,5% r/r.

Koszty pozyskania nowych użytkowników oraz strategia marketingowa

Ze względu na słabość rynku gier typu social casino, która utrudnia nam utrzymanie satysfakcjonujących zwrotów, ograniczyliśmy wydatki na pozyskiwanie użytkowników (UA) w drugim kwartale 2025 roku. Spadły one o 37% w porównaniu do II kwartału 2024 roku. Naszym celem jest dostosowanie inwestycji do momentu wzrostu generowanego przez nowe funkcjonalności, przy jednoczesnym zachowaniu zdyscyplinowanego podejścia do zwrotów, biorąc pod uwagę ich znaczną poprawę. W przypadku Traffic Puzzle wydatki na marketing pozostają nieistotne, koncentrując się głównie na reaktywacji nieaktywnych graczy.

Przewidywane wprowadzenie Google Privacy Sandbox

Google Privacy Sandbox to strategiczna inicjatywa mająca na celu zwiększenie ochrony prywatności użytkowników. Jej pełne wdrożenie prawdopodobnie nastąpi nie wcześniej niż w 2026 roku. Oficjalna data nie została jeszcze potwierdzona, choć istnieją sygnały, że w ostatnich miesiącach tempo rozwoju tego narzędzia znacząco spadło. Począwszy od kwietnia 2025 roku równoległe Apple może stanąć w obliczu potencjalnych kar regulacyjnych w niektórych krajach Unii Europejskiej za rzekome stosowanie praktyk monopolistycznych i dyskryminacyjnych w ramach wdrożenia App Tracking Transparency, przy jednoczesnym faworyzowaniu własnej działalności reklamowej. Tego rodzaju interwencje regulacyjne mogą wpłynąć na modyfikację technologii prywatności również na innych platformach, w tym w systemie Android firmy Google. Strategia Google wobec Privacy Sandbox na Androidzie obciążona jest dodatkowo dużą niepewnością z uwagi na narastającą presję antymonopolową w Stanach Zjednoczonych, obejmującą możliwość sądowego nakazu sprzedaży przeglądarki Chrome, co miałyby poważne konsekwencje dla długoterminowej strategii firmy.

Od początku inicjatywa Privacy Sandbox obejmuje zarówno komponent webowy, jak i mobilny. Wersja przeglądarkowa – szczególnie w zakresie stopniowego wycofywania plików cookie stron trzecich w Chrome – jest znacznie bardziej zaawansowana niż wersja mobilna. W najnowszym komunikacie Google zapowiedziało kontynuację obecnej strategii, polegającej na pozostawieniu użytkownikom wyboru dotyczącego akceptacji plików cookie stron trzecich w Chrome, bez wprowadzania dodatkowego, niezależnego monitora. Nie oznacza to końca działań nad Privacy Sandbox w Chrome, ponieważ firma wciąż rozwija m.in. mechanizmy ochrony adresów IP w trybie Incognito. Sygnał ten jednak wyraźnie wskazuje na spowolnienie prac nad Privacy Sandbox w przeglądarce oraz znaczącą zmianę w kierunku dalszych eksperymentów w tym obszarze.

Google planuje stopniowe wycofanie Google Advertising ID (GAID) dla wszystkich użytkowników. Proces ten nie wchodzi obecnie w zakres inicjatywy Privacy Sandbox, a jego harmonogram nie został jeszcze ogłoszony. Wiadomo jedynie, że GAID nie zostanie wycofany w 2025 roku. Oznacza to okres przejściowy, w którym równoległe możliwe będzie zarówno deterministyczne mierzenie ruchu na Androidzie (zgodnie z dotychczasową praktyką), jak i korzystanie z Privacy Sandbox. Ta równoległa dostępność umożliwi porównanie efektywności obu podejść.

Eliminacja GAID ograniczy zdolność deweloperów aplikacji do śledzenia określonych zdarzeń konwersji, dla których Privacy Sandbox ma stanowić alternatywę. Potencjalną metodą atrybucji może pozostać Google Play referrer, bazujący na App Set ID, którego dalsza dostępność wymaga jednak potwierdzenia przez Google. W erze post-GAID jego skuteczność i zastosowanie będą wymagały dodatkowej weryfikacji. Privacy Sandbox ma raportować dane o zdarzeniach w formie zagregowanej, z dodatkowymi punktami szumu dla zachowania prywatności. Google zapewnia, że zmiany nie wpłyną drastycznie na działalność reklamową firm.

Przed wdrożeniem Sandbox kontynuowane są prace nad modelowaniem Media-Mix-Modeling (MMM), które służy do alokacji użytkowników organicznych i oceny wpływu sieci marketingowych. Huuuge należy do pierwszych testerów Privacy Sandbox na Androidzie – uczestniczy w programie Google Ads Early Access Program oraz w beta testach AppsFlyer's Sandbox. Firma aktywnie bada sposoby pomiaru ruchu w Unity Android zarówno w sposób deterministyczny, jak i poprzez Google Privacy Sandbox. Na obecnym etapie narzędzie oferuje ograniczony zakres metryk, a wstępne testy ujawniają istotne rozbieżności między klasycznymi metodami atrybucji a wynikami dostarczonymi przez Sandbox. To potwierdza, że rozwiązanie nadal znajduje się we wczesnej fazie rozwoju.

Oczekiwane reformy podatkowe i zmiany przepisów prawa podatkowego / interpretacji prawa podatkowego

W dniu 4 lipca 2025 r. Prezydent Stanów Zjednoczonych Donald Trump podpisał ustawę One Big Beautiful Bill Act (OBBA). Na mocy przedmiotowej regulacji wprowadzono zmodyfikowaną i zrebrandowaną wersję dotychczas obowiązującego reżimu GILTI (Global Intangible Low-Taxed Income), określaną obecnie jako net CFC tested income (NCTI). W odróżnieniu od dotychczasowych rozwiązań, odliczenie przewidziane w sekcji 250 zostało obniżone z poziomu 50% do 40%, a jednocześnie zmodyfikowano zasady dotyczące zmniejszenia kredytu podatkowego z tytułu podatków zagranicznych (Foreign Tax Credit haircut) z dotychczasowych 20% do 10%. Zmiany te skutkują wzrostem efektywnej stopy podatkowej (ETR) od NCTI do poziomu maksymalnie 14%, wobec 13,125% przewidzianych w uprzednio obowiązującym stanie prawnym. Ponadto, sposób implementacji tzw. Filaru II (Pillar II) na Cyprze, jak również potencjalne podwyższenie stawki podatku dochodowego od osób prawnych z obecnych 12,5% do 15%, mogą mieć dalszy wpływ na poziom globalnej efektywnej stopy podatkowej Grupy.

Wpływ sytuacji w Izraelu na naszą działalność

Biuro Huuuge w Tel Awiwie w Izraelu odpowiada za około 7% całej załogi Grupy, w tym za kierownictwo naszego studia Huuuge Casino. Dnia 7 października 2023 r., bojownicy z Hamasu dokonali skoordynowanych ataków z Strefy Gazy na izraelską ludność, co zapoczątkowało wojnę między Izraelem a Hamasem. Dodatkowo, Izrael boryka się z ciągłymi konfliktami z Hezbollahem w Libanie. Niektórzy z naszych pracowników w Izraelu mogą być zobowiązani do odbywania rezerwowej służby wojskowej, a w określonych sytuacjach awaryjnych zostać powołani do natychmiastowej i nieograniczonej służby czynnej. W wyniku ogłoszenia przez Izrael 7 października 2023 roku stanu wojennego oraz wejścia w życie Artykułu 8 Ustawy o Służbie Rezerwowej (2008), kilku naszych pracowników w Izraelu zostało zmobilizowanych do służby. Na dzień dzisiejszy żaden z naszych izraelskich pracowników nie został wezwany do służby wojskowej. W sytuacji znacznego nasilenia działań wojennych w regionie, niektórzy pracownicy jak i pracownicy naszych partnerów w Izraelu mogą zostać zmobilizowani na dłuższy okres czasu. Spółka czynnie monitoruje sytuację i utworzyła wewnętrzną grupę zadaniową opracowującą i wdrażającą środki zapewniające ciągłość działalności. Wprowadzono plany awaryjne mające na celu zapobieganie zakłóceniom w działalności, w tym możliwość pracy zdalnej. Nasza infrastruktura technologiczna odgrywa kluczową rolę w obsłudze naszych gier, zapewniając ich niezawodność i redundancję. Wszystkie nasze gry działają w chmurze, obsługiwanej przez centra danych i strefy dostępności w USA i UE.

Firma aktywnie monitoruje sytuację tworząc dedykowany, wewnętrzny zespół, który opracowuje i wdraża środki mające na celu zapewnienie ciągłości procesów oraz dba o zabezpieczenie kluczowych kompetencji.

Nie mamy personelu w Izraelu odpowiedzialnego za infrastrukturę. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania wojna w Izraelu nie miała istotnego wpływu na naszą działalność i wyniki finansowe.

Sprawy sądowe w branży gier

W ciągu ostatnich 4 lat, Epic Games rozpoczęło batalie prawne przeciwko Apple i Google, kwestionując ich kontrolę nad ekonomią aplikacji mobilnych. Proces przeciwko Google zakończył się wyrokiem, który uznał zasady sklepu aplikacji Google za monopolistyczne. Natomiast podobne roszczenia Epic przeciwko Apple zostały w dużej mierze oddalone. Te mieszane wyniki procesów podkreślają złożoność dynamiki sklepów z aplikacjami i sugerują możliwe zmiany w sposobie dystrybucji i monetyzacji aplikacji, co potencjalnie może wpłynąć na ceny i innowacje na rynku aplikacji mobilnych.

W dniu 30 kwietnia 2025 r. spółka Apple dokonała nowelizacji Wytycznych dotyczących przeglądu aplikacji w App Store (App Store Review Guidelines), w następstwie orzeczenia sądu federalnego w Stanach Zjednoczonych wydanego tego samego dnia. Przedmiotowa aktualizacja, mająca zastosowanie wyłącznie do amerykańskiej wersji sklepu App Store, modyfikuje obowiązujące zasady w zakresie stosowania przycisków, linków zewnętrznych oraz innych form wezwań do działania (calls to action) odnoszących się do zakupów w aplikacji oraz alternatywnych metod płatności.

W świetle znówelizowanych regulacji, brak jest obecnie zakazu umieszczania w aplikacjach przycisków, linków zewnętrznych lub innych form wezwań do działania, kierujących do stron internetowych będących własnością dewelopera lub

administrowanych przez niego, celem dokonania zakupu treści cyfrowych lub usług. Wprowadzenie takich elementów nie wymaga uzyskania dodatkowych uprawnień (entitlement) w ramach amerykańskiego oddziału App Store. Ponadto, aplikacje dystrybuowane za pośrednictwem App Store nie podlegają już ograniczeniom w zakresie promowania metod płatności alternatywnych wobec mechanizmu płatności w aplikacji (in-app payment).

Z uwagi na fakt, iż przedmiotowe zasady pozostają w fazie dynamicznych zmian, Spółka monitoruje ich dalszy rozwój. Jednocześnie należy wskazać, że Apple złożyło apelację zarówno od pierwotnego nakazu sądowego, jak i od wydanego niedawno postanowienia o uznaniu za naruszającego wcześniejsze orzeczenie (contempt order), które stanowiło bezpośrednią podstawę do wprowadzenia omawianych zmian.

Akt o Rynkach Cyfrowych UE i nowa polityka Apple

Komisja Europejska zobowiązała Apple do wprowadzenia szeregu dodatkowych zmian wynikających z przepisów Digital Markets Act (DMA), w konsekwencji czego w dniu 26 czerwca 2025 r. Apple zaktualizowało dokument Alternative Terms Addendum for Apps in the EU.

Zgodnie z nowymi postanowieniami, deweloperzy aplikacji udostępnianych w unijnych wersjach sklepu App Store mogą komunikować się z użytkownikami oraz promować oferty dotyczące zakupu cyfrowych dóbr lub usług dostępnych w wybranym przez siebie miejscu docelowym (np. na stronie internetowej, w alternatywnym sklepie z aplikacjami bądź w innej aplikacji). Dostęp do takich ofert może być zapewniony zarówno poza aplikacją, jak i wewnątrz aplikacji za pośrednictwem widoku webowego lub natywnego rozwiązania. Aplikacje w App Store, które komunikują i promują oferty dotyczące cyfrowych dóbr lub usług, będą podlegały nowym zasadom biznesowym odnoszącym się do takich transakcji – tj. opłacie za pozyskanie użytkownika (initial acquisition fee), opłacie za usługi sklepu (store services fee), a w przypadku aplikacji objętych dokumentem StoreKit External Purchase Link Entitlement (EU) Addendum – także opłacie Core Technology Commission (CTC).

Zmiana ta nie wywiera wpływu na Huuuge, ponieważ aplikacje dystrybuowane w Unii Europejskiej za pośrednictwem platformy Apple wykorzystują system zakupów wewnątrz aplikacji (in-app purchase system) oferowany przez Apple.

Apple poinformowało ponadto, że z dniem 1 stycznia 2026 r. planuje wdrożenie jednolitego modelu biznesowego w UE, obejmującego wszystkich deweloperów. W ramach tego modelu Apple dokona transformacji z obecnej Core Technology Fee (CTF) na Core Technology Commission (CTC) w odniesieniu do cyfrowych dóbr lub usług. CTC będzie stosowana do transakcji sprzedaży dóbr i usług cyfrowych dokonywanych przez aplikacje dystrybuowane za pośrednictwem App Store, Web Distribution oraz/lub alternatywnych rynków aplikacji. Do czasu pełnej implementacji nowego modelu aplikacje objęte Alternative Terms Addendum for Apps in the EU będą nadal podlegały wyłącznie opłacie CTF. Po przeprowadzeniu pełnej transformacji transakcje kwalifikujące się do opodatkowania będą objęte CTC, natomiast CTF przestanie obowiązywać. Dodatkowe szczegóły dotyczące tego procesu zostaną przekazane w terminie późniejszym.

Wpływ zwolnień grupowych na wyniki finansowe Grupy

Wynagrodzenia i koszty pracownicze w I połowie 2025 roku obejmują koszty związane ze zmniejszeniem zatrudnienia w wysokości 2 596 tys. USD. W związku z niedawną restrukturyzacją na poziomie całej Grupy, koszty operacyjne (z wyłączeniem kosztów pozyskania nowych użytkowników) spadną r/r w 2025 r. i będą niższe o około 12 mln USD w ujęciu zannualizowanym.

Poza zdarzeniami i czynnikami opisanymi powyżej nie wystąpiły żadne inne nadzwyczajne wydarzenia, które miałyby wpływ na wyniki finansowe Grupy Huuuge w omawianym okresie.

7. Kluczowe wskaźniki efektywności

- **Dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU, Daily Active Users):** DAU definiujemy jako liczbę indywidualnych użytkowników, którzy korzystali z gry w danym dniu. Aby zapewnić bardziej miarodajne odzwierciedlenie liczby rzeczywistych użytkowników, identyfikujemy ich na podstawie ID użytkownika (HID), a nie na podstawie ID urządzenia. Pozwala to wyeliminować podwójne liczenie tych samych użytkowników korzystających z gier na wielu różnych urządzeniach. Zdolność identyfikowania i analizowania konkretnych graczy, a nie kont, zapewnia nam znacznie większą precyzję, umożliwiając lepsze dopasowanie ofert w grze (dobranie odpowiedniej oferty do odpowiedniej osoby w odpowiednim momencie), lepszą zdolność retargetingu oraz lepsze modele prognostyczne. Średni DAU za dany okres to przeciętna wartość średnich miesięcznych DAU w tym okresie. Nie jest to miernik, który

jest używany wewnętrznie podczas określania celów biznesowych (skupiamy się głównie na liczbie płacących użytkowników - DPU).

- **Dzienna liczba płacących użytkowników (DPU, Daily Paying Users):** DPU definiujemy jako liczbę graczy (aktywnych użytkowników), którzy dokonali zakupu w danym dniu.
- **Średni przychód na aktywnego użytkownika dziennie (ARPPU, Average Revenue per Daily Active User):** ARPPU definiujemy jako średni przychód na aktywnego użytkownika dziennie. ARPPU za dany okres oblicza się dzieląc przychody brutto (przed odliczeniem opłat na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych) za ten okres przez liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DAU za dany okres.
- **Średni przychód na płacącego użytkownika dziennie (ARPPU, Daily Average Revenue per Paying User):** ARPPU definiujemy jako średni przychód na płacącego użytkownika w danym dniu. ARPPU oblicza się dzieląc przychody brutto z mikropłatności (przed odliczeniem opłat na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych) za ten okres przez liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DPU za dany okres. ARPPU za dany okres oblicza się dzieląc przychody z mikropłatności za ten okres przez liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DPU za dany okres.
- **Miesięczna konwersja na płacących użytkowników (miesięczna konwersja):** Miesięczną konwersję definiujemy jako odsetek MAU (liczby indywidualnych użytkowników, którzy korzystali z gry w danym miesiącu), którzy dokonali przynajmniej jednego zakupu w miesiącu w tym samym okresie.

Nasze przychody zależą w głównej mierze od DAU, ARPPU i wskaźnika konwersji. Koszty pozyskiwania użytkowników monitorujemy przy użyciu takich mierników jak ROAS (zwrot z nakładów reklamowych, *Return on Ad Spend*), ponieważ jednak mierniki te stanowią wrażliwe dane handlowe, nie ujawniamy ich i nie omawiamy w niniejszym Sprawozdaniu.

Poniższa tabela przedstawia KPI Grupy za II kwartał 2025 r. i II kwartał 2024 r. oraz II kwartał 2025 r. i I kwartał 2025 r. dla Grupy oraz jej flagowych gier, tj. *Huuuge Casino* i *Billionaire Casino*.

r/r KPI	Wszystkie gry			Flagowe gry		
				Huuuge Casino and Billionaire Casino		
	II kw. 2025	II kw. 2024	zmiana %	II kw. 2025	II kw. 2024	zmiana %
DAU (tys.)	322,0	392,9	-18,0%	288,1	335,5	-14,1%
DPU (tys.)	13,0	14,2	-8,7%	12,5	13,4	-6,8%
ARPPU (USD)	2,0	1,8	13,2%	2,2	2,0	9,3%
ARPPU (USD)	49,7	48,7	2,2%	50,9	50,5	0,8%
Miesięczna konwersja (%)	7,9	6,4	1,5pp	8,7	7,2	1,5pp

kw./kw. KPI	Wszystkie gry			Flagowe gry		
				Huuuge Casino and Billionaire Casino		
	II kw. 2025	I kw. 2025	zmiana %	II kw. 2025	I kw. 2025	zmiana %
DAU (tys.)	322,0	346,9	-7,2%	288,1	308,1	-6,5%
DPU (tys.)	13,0	14,1	-8,0%	12,5	13,6	-7,7%
ARPPU (USD)	2,0	2,0	1,5%	2,2	2,2	1,1%
ARPPU (USD)	49,7	48,4	2,8%	50,9	49,6	2,5%
Miesięczna konwersja (%)	7,9	8,2	-0,3pp	8,7	9,1	-0,5pp

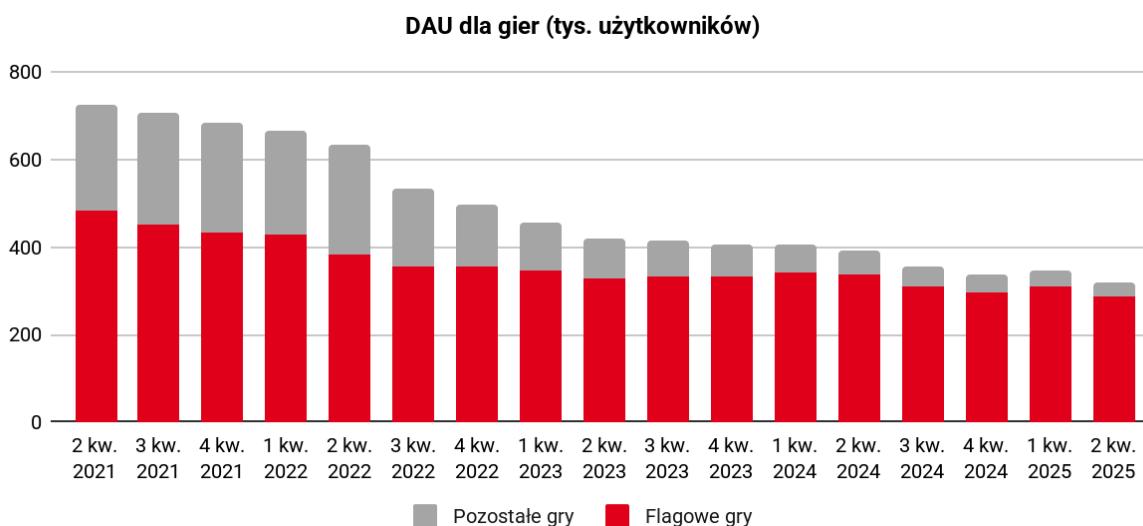
Kluczowe wskaźniki efektywności (KPI)

Spadek liczby DAU oraz DPU flagowych gier r/r oraz kw/kw w II kwartale 2025 roku wynikał głównie z ograniczonych nakładów na kampanie marketingowe w tym okresie, a także odpływu użytkowników z istniejących kohort. Wyniki I kwartału 2025 r. zostały w istotnym stopniu wsparte pozytywnym efektem wdrożenia nowych funkcjonalności w grach Huuuge Casino oraz Billionaire Casino, które miało miejsce pod koniec listopada 2024 r. ARPDau oraz ARPPU wzrosło w II kwartale 2025 roku porównaniu do I kwartału 2025 roku.

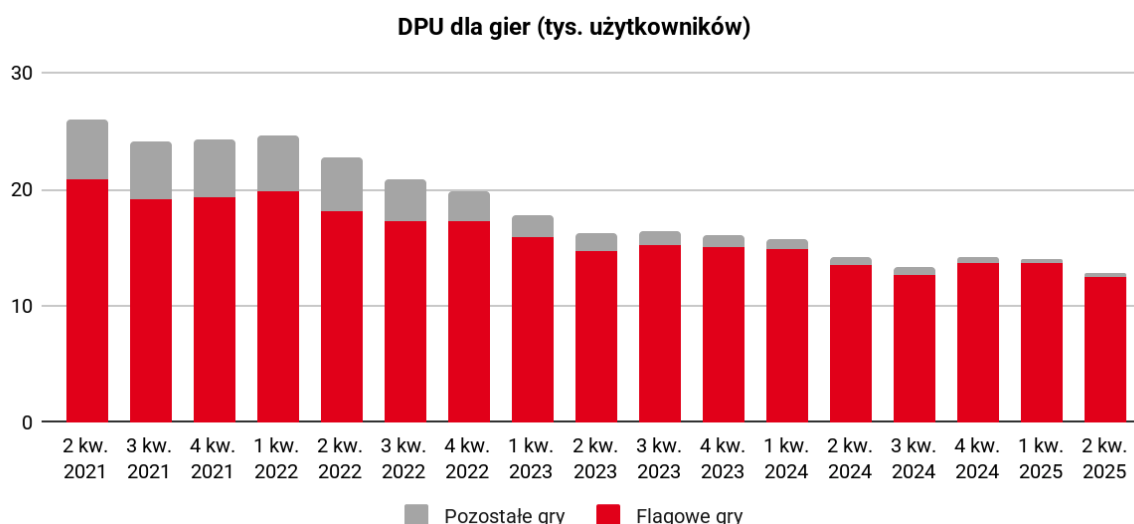
Od I kwartału 2023 roku z powodzeniem zwiększaliśmy ARPPU naszych flagowych gier, utrzymując ten wskaźnik na bardzo wysokim poziomie względem średnich rynkowych.

Poniżej przedstawiamy bardziej szczegółowy przegląd wybranych KPI za poszczególne kwartały.

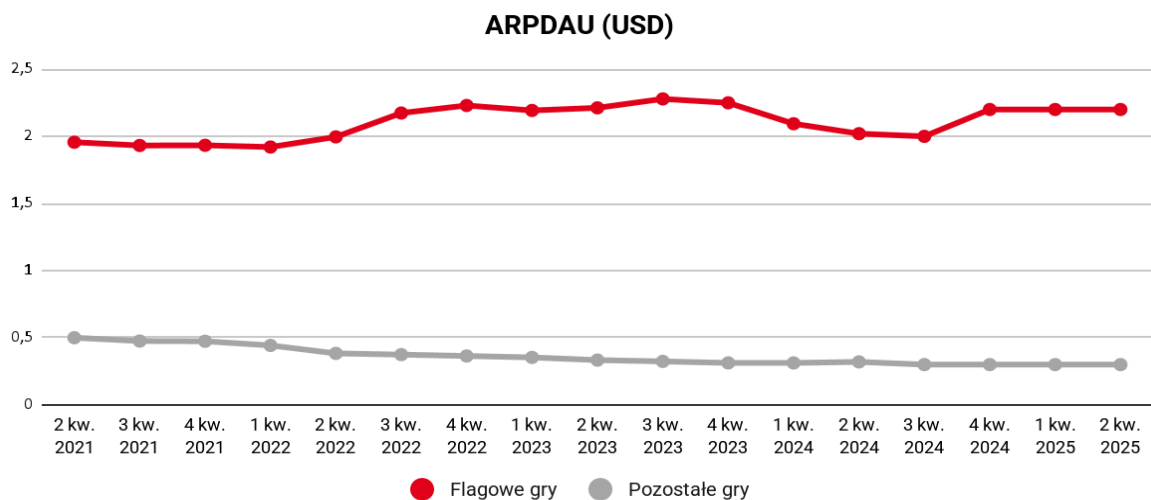
Dzienna liczba aktywnych użytkowników



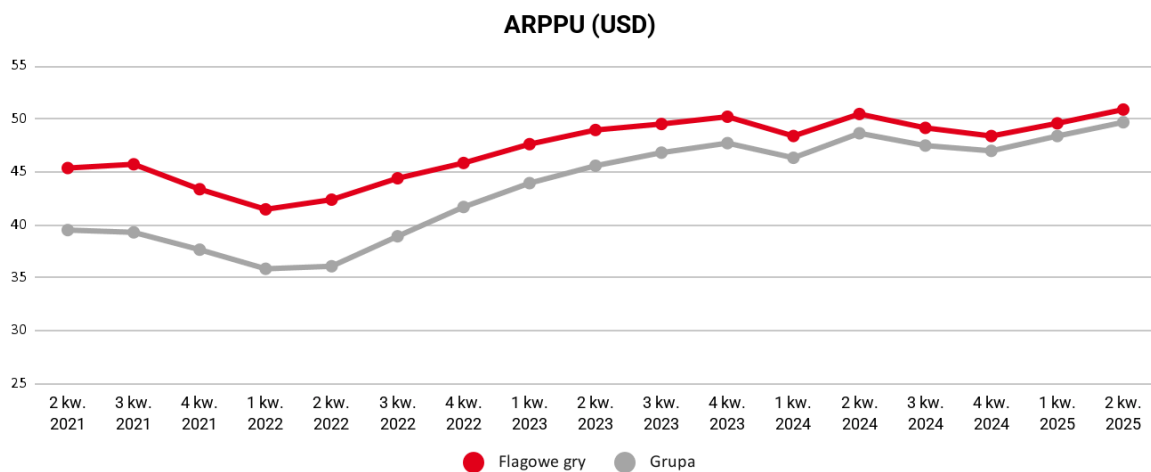
Dzienna liczba płacących użytkowników



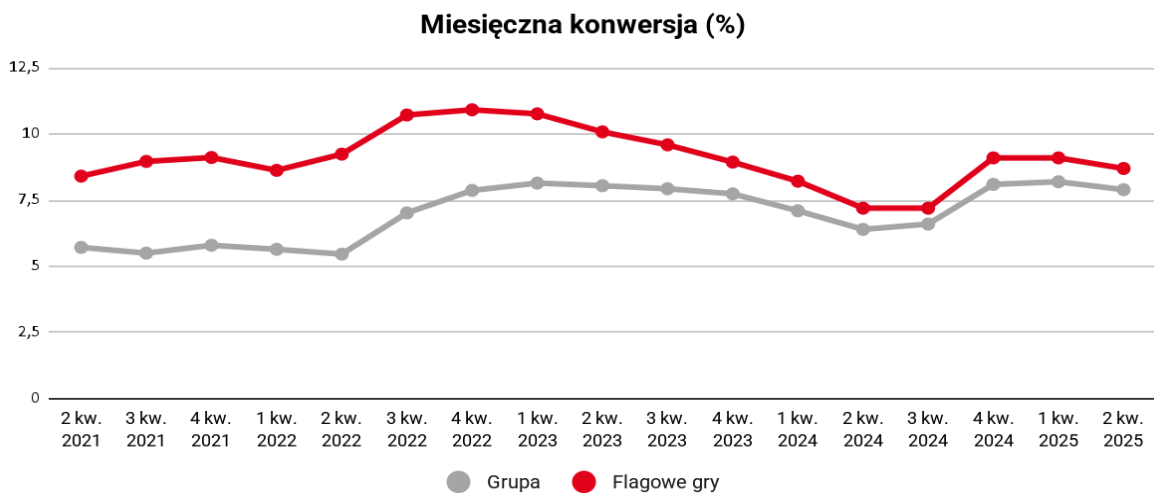
Średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika



Średni dzienny przychód na płatnego użytkownika



Miesięczna konwersja



8. Komentarz do wyników Grupy Huuuge za I półrocze 2025 roku

Poniższa tabela przedstawia nasze skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów za okresy sześciu miesięcy zakończone 30 czerwca 2025 r. i 30 czerwca 2024 r.

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Przychody	121 190	130 325	-7,0%	58 799	63 350	-7,2%
Koszt własny sprzedaży	(30 177)	(36 681)	-17,7%	(14 656)	(17 624)	-16,8%
Zysk brutto ze sprzedaży	91 013	93 644	-2,8%	44 143	45 726	-3,5%
Koszty sprzedaży i marketingu	(22 625)	(30 645)	-26,2%	(11 536)	(15 560)	-25,9%
z tego Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	(14 787)	(23 683)	-37,6%	(7 549)	(11 911)	-36,6%
z tego Koszty ogólne sprzedaży i marketingu	(7 838)	(6 962)	12,6%	(3 987)	(3 649)	9,3%
Koszty prac badawczo-rozwojowych	(10 056)	(11 583)	-13,2%	(4 056)	(5 878)	-31,0%
Koszty ogólnego zarządu	(14 421)	(15 855)	-9,0%	(6 899)	(7 815)	-11,7%
Pozostałe przychody/(koszty) operacyjne netto	(684)	(923)	-25,9%	(858)	29	n/a
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	43 227	34 638	24,8%	20 794	16 502	26,0%
Przychody finansowe	3 649	4 005	-8,9%	1 503	1 898	-20,8%
Koszty finansowe	(3 066)	(149)	1957,7%	(1 913)	(30)	6276,7%
Zysk brutto	43 810	38 494	13,8%	20 384	18 370	11,0%
Podatek dochodowy	(6 742)	(6 883)	-2,0%	(3 129)	(3 300)	-5,2%
Zysk/(strata) netto za okres	37 068	31 611	17,3%	17 255	15 070	14,5%
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	5 182	(1 747)	n/a	3 512	(789)	n/a
Całkowity dochód za okres	42 250	29 864	41,5%	20 767	14 281	45,4%

Poniższe tabele zawierają Alternatywne Pomiary Wyników (ang. Alternative Performance Measures, APM) oraz ich definicje zastosowane zgodnie ze stanem na wskazany dzień i za wskazane okresy wraz z uzasadnieniem ich zastosowania. Poniżej przedstawiono definicje stosowanych mierników i wskaźników.

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
EBITDA	47 722	39 263	21,5%	22 994	18 673	23,1%
Rentowność EBITDA (%)	39,4%	30,1%	9,3pp	39,1%	29,5%	9,6pp
Skorygowana EBITDA	49 276	41 384	19,1%	23 999	19 444	23,4%
Rentowność skorygowanej EBITDA (%)	40,7%	31,8%	8,9pp	40,8%	30,7%	10,1pp
Rentowność sprzedaży	76 226	69 961	9,0%	36 594	33 815	8,2%
Rentowność sprzedaży (%)	62,9%	53,7%	9,2pp	62,2%	53,4%	8,8pp
Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników jako % przychodów ze sprzedaży	12,2%	18,2%	-6pp	12,8%	18,8%	-6pp
Skorygowany zysk netto	38 622	33 732	14,5%	18 260	15 841	15,3%
Skorygowany zysk netto (%)	31,9%	25,9%	6pp	31,1%	25,0%	6,1pp

EBITDA, Skorygowany wynik EBITDA, Rentowność EBITDA, Rentowność skorygowanego EBITDA, Wynik na sprzedaży, Rentowność wyniku na sprzedaży, Koszty pozyskiwania użytkowników jako % przychodów są miernikami uzupełniającymi nasze wyniki finansowe i operacyjne Grupy prezentowane w sprawozdaniach finansowych, z których korzystamy, ale które nie są wymagane przez MSSF ani nie są przygotowywane zgodnie z MSSF. Prezentujemy te mierniki, ponieważ naszym zdaniem dają one obraz powtarzalnych wyników operacyjnych Grupy, na które nie wpływa nasza struktura kapitałowa i które pozwalają nam w szybki sposób rozpoznać trendy operacyjne i określić strategię poprawy wyników operacyjnych, a także pomagają inwestorom i analitykom porównywać nasze wyniki pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi w sposób ciągły, z pominięciem pozycji, które naszym zdaniem nie są dla tych wyników kluczowe. Przy ocenie tych mierników należy pamiętać, że w przyszłości możemy ponieść koszty takie same lub podobne do niektórych korekt ujętych w tej prezentacji. Naszej prezentacji tych mierników nie należy interpretować jako stwierdzenia, że na nasze przyszłe wyniki nie będą mieć wpływu pozycje nietypowe lub jednorazowe.

Zastosowane przez Spółkę wskaźniki APM powinny być analizowane wyłącznie jako dodatkowe nie zaś zastępujące informacje finansowe prezentowane w sprawozdaniach finansowych Grupy.

Zaprezentowane wskaźniki APM stanowią standardowe miary i wskaźniki powszechnie stosowane w analizie finansowej, jednakże wskaźniki te mogą być różnie wyliczane i prezentowane przez różne spółki. Dlatego też Spółka poniżej podaje dokładne ich definicje. Z poszczególnych mierników korzystamy w następujący sposób:

- **EBITDA** definiujemy jako zysk netto za rok z wyłączeniem podatku dochodowego, kosztów finansowych, przychodów finansowych oraz deprecjacji i amortyzacji. Uzasadnieniem stosowania **EBITDA** jest fakt, że jest to wskaźnik powszechnie stosowany przez analityków papierów wartościowych, inwestorów i inne zainteresowane strony do oceny rentowności przedsiębiorstw. **EBITDA** eliminuje potencjalne różnice w osiągniętych wynikach spowodowane różnicami w zakresie struktury kapitałowej (wpływającymi na koszty finansowe i przychody finansowe), sytuacji podatkowej (takimi jak dostępność strat operacyjnych netto, które mogą zostać odliczone od zysków podlegających opodatkowaniu), kosztu i wieku środków trwałych (wpływających na poziom kosztów amortyzacji) oraz stopnia, w jakim da się zidentyfikować wartości niematerialne (co wpływa na poziom kosztów amortyzacji).
- **Skorygowana EBITDA** definiujemy jako **EBITDA** skorygowana o zdarzenia spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy. W przedstawionych okresach, tj. w I połowie 2024 roku oraz I połowie 2025 roku, wystąpiły koszty wynikające z płatności opartych na akcjach oraz straty z przeszacowania aktywów finansowych. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanej EBITDA** jest to, że stanowi on próbę pokazania wyniku **EBITDA** po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.
- **Rentowność EBITDA** definiujemy jako iloraz **EBITDA** i przychodów ze sprzedaży. Uzasadnieniem stosowania **Rentowności EBITDA** to, iż stanowi ona próbę zaprezentowania rentowności operacyjnej szeroko stosowaną wśród analityków rynku papierów wartościowych oraz inwestorów, oraz że **EBITDA** i **marża EBITDA** są miernikami wewnętrznymi używanymi przez nas w procesie budżetowania i rachunkowości zarządczej.
- **Rentowność skorygowanej EBITDA** definiujemy jako stosunek **EBITDA** do przychodów ze sprzedaży. **Rentowność skorygowanej EBITDA** stosuje się w celu przedstawienia rentowności operacyjnej po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.
- **Wynik na sprzedaży** definiujemy jako zysk/strata brutto ze sprzedaży pomniejszona o koszty pozyskiwania użytkowników. Celem zastosowania **Wyniku na sprzedaży** jest przedstawienie w ujęciu wartościowym rentowności sprzedaży po pokryciu kosztów bezpośrednio związanych z wygenerowanymi przychodami, czyli głównie kosztów dystrybucji (opłaty na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych), kosztów serwerów oraz kosztów pozyskiwania użytkowników w ramach płatnych kampanii reklamowych.
- **Rentowność wyniku na sprzedaży** definiujemy jako stosunek wyniku na sprzedaży do przychodów ze sprzedaży. Celem zastosowania **Rentowności wyniku na sprzedaży** jest przedstawienie rentowności sprzedaży w ujęciu procentowym po pokryciu zmiennych kosztów bezpośrednio związanych z wygenerowanymi przychodami, czyli głównie kosztów dystrybucji (opłaty na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych), kosztów serwerów oraz kosztów pozyskiwania użytkowników w ramach płatnych kampanii reklamowych.

- **Koszty pozyskiwania użytkowników jako procent przychodów** definiujemy jako stosunek kosztów pozyskiwania użytkowników do przychodów. Uzasadnieniem stosowania **Kosztów pozyskiwania użytkowników jako procentu przychodów** jest pokazanie, jaki odsetek naszych przychodów reinwestujemy bezpośrednio w utrzymanie oraz poszerzenie bazy naszych graczy.
- **Skorygowany zysk netto** definiujemy jako zysk netto za rok skorygowany o zdarzenia spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy. W przedstawionych okresach, tj. w I połowie 2024 roku i I połowie 2025 roku pojawiły się wydatki związane z ruchami na akcjach oraz straty z przeszacowania aktywów finansowych. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanego zysku netto** jest próba pokazania wyniku Zysku netto za rok po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.
- **Rentowność skorygowanego wyniku netto** definiujemy jako stosunek **Skorygowanego wyniku netto** do przychodów ze sprzedaży. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanego zysku netto** jest to, że stanowi on próbę pokazania wyniku Zysku netto w ujęciu procentowym za dany rok po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.

Przedstawione mierniki mogą nie być porównywalne do podobnych nazw mierników stosowanych przez inne spółki. Zachęcamy do zapoznania się z pełnymi informacjami finansowymi i nie polegania na jednym mierniku finansowym.

Wynik na sprzedaży i Rentowność wyniku na sprzedaży

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Przychody ze sprzedaży	121 190	130 325	-7,0%	58 799	63 350	-7,2%
Zysk brutto ze sprzedaży	91 013	93 644	-2,8%	44 143	45 726	-3,5%
Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	14 787	23 683	-37,6%	7 549	11 911	-36,6%
Wynik na sprzedaży	76 226	69 961	9,0%	36 594	33 815	8,2%
Rentowność wyniku na sprzedaży (%)	62,9%	53,7%	9,2pp	62,2%	53,4%	8,8pp

Uzgodnienie skorygowanej EBITDA

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Zysk/(strata) netto za okres	37 068	31 611	17,3%	17 255	15 070	14,5%
Podatek dochodowy	6 742	6 883	-2,0%	3 129	3 300	-5,2%
Koszty finansowe	3 066	149	1957,7%	1 913	30	6276,7%
Przychody finansowe	(3 649)	(4 005)	-8,9%	(1 503)	(1 898)	-20,8%
Amortyzacja	4 495	4 625	-2,8%	2 200	2 171	1,3%
EBITDA	47 722	39 263	21,5%	22 994	18 673	23,1%
Rentowność EBITDA	39,4%	30,1%	9,3pp	39,1%	29,5%	9,6pp
Koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach ¹	554	2 121	-73,9%	5	771	-99,4%
Straty z przeszacowania aktywów finansowych	1 000	-	n/a	1 000	-	n/a
Skorygowana EBITDA	49 276	41 384	19,1%	23 999	19 444	23,4%
Rentowność skorygowanego EBITDA	40,7%	31,8%	8,9pp	40,8%	30,7%	10,1pp

⁽¹⁾ „Koszty świadczeń pracowniczych – program oparty na akcjach” obejmują niegotówkowe koszty programów opcji na akcje Spółki które są wykazywane zgodnie z MSSF 2 „Umowy dotyczące płatności w formie akcji”.

Skorygowany wynik netto

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Zysk/(strata) netto za okres	37 068	31 611	17,3%	17 255	15 070	14,5%
Koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach ¹	554	2 121	-73,9%	5	771	-99,4%
Straty z przeszacowania aktywów finansowych	1 000	-	n/a	1 000	-	n/a
Skorygowany zysk netto	38 622	33 732	14,5%	18 260	15 841	15,3%
Skorygowana marża zysku netto	31,9%	25,9%	6pp	31,1%	25,0%	6,1pp

(1) „Koszty świadczeń pracowniczych – program oparty na akcjach” obejmują niegotówkowe koszty programów opcji na akcje Spółki, które są wykazywane zgodnie z MSSF 2 „Umowy dotyczące płatności w formie akcji”.

Przychody

Nasze przychody obejmują przychody z mikropłatności (zakupów dokonywanych w grze) oraz z reklam w grze, które są przedstawione w poniższej tabeli za analizowane okresy wraz ze zmianami procentowymi w tych okresach.

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Mikropłatności	120 604	129 174	-6,6%	58 620	62 853	-6,7%
Wyświetlanie reklam	586	1 151	-49,1%	179	497	-64,0%
Razem przychody	121 190	130 325	-7,0%	58 799	63 350	-7,2%

W wyniku spadku liczby DPU w naszych podstawowych franczyzach, który nie został w pełni skompensowany poprawą ARPPU, przychody generowane z mikropłatności zmniejszyły się o 8 570 tys. USD (tj. 6,6%) z 129 174 tys. USD w I połowie 2024 r. do 120 604 tys. USD w I połowie 2025 r. Z kolei przychody z reklam spadły o 565 tys. USD (tj. 49,1%) – z 1 151 tys. USD w I połowie 2024 r. do 586 tys. USD w I połowie 2025 r. W rezultacie łączne przychody obniżyły się o 9 135 tys. USD (tj. 7,0%) rok do roku.

W ujęciu kwartalnym przychody z mikropłatności spadły o 6,7% – z 62 853 tys. USD w II kw. 2024 r. do 58 620 tys. USD w II kw. 2025 r. Przychody z reklam obniżyły się natomiast o 318 tys. USD (tj. 64,0%) – z 497 tys. USD w II kw. 2024 r. do 179 tys. USD w II kw. 2025 r. Łączne przychody w II kwartale 2025 r. wyniosły 58 799 tys. USD, co oznacza spadek o 7,2% w porównaniu z II kwartałem 2024 r.

Poniżej przedstawiamy przychody w podziale na główne grupy produktów:

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Huuuge Casino	79 131	84 069	-5,9%	38 285	41 222	-7,1%
Billionaire Casino	40 165	42 786	-6,1%	19 702	20 526	-4,0%
Razem gry flagowe	119 296	126 855	-6,0%	57 987	61 748	-6,1%
Traffic Puzzle	1 396	2 783	-49,8%	546	1 269	-57,0%
Pozostałe	498	687	-27,5%	266	333	-20,1%
Razem pozostałe gry	1 894	3 470	-45,4%	812	1 602	-49,3%
Razem przychody	121 190	130 325	-7,0%	58 799	63 350	-7,2%

Przychody generowane przez flagowe tytuły Grupy (tj. Huuuge Casino i Billionaire Casino) spadły o 7 559 tys. USD (tj. 6,0%) w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2024 r., zaś w II kw. 2025 r. przychody spadły o 7 559 tys. USD (tj. 6,1%) w porównaniu z tym samym okresem w roku poprzednim. Było to głównie skutkiem ogólnego spadku DPU.

W przypadku Traffic Puzzle przychody spadły o 1 387 tys. USD (tj. 49,8%) w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2024 r., zaś w II kw. 2025 r. przychody spadły o 723 tys. USD (tj. 57,0%) w porównaniu z tym samym okresem roku poprzedniego. Spadek wynikał ze zmniejszającej się bazy użytkowników w

konsekwencji ograniczenia wydatków na pozyskiwanie użytkowników oraz pozostawania gry w trybie utrzymania od początku 2023 r. (brak znaczących aktualizacji treści poza drobnymi poprawkami błędów).

Przychody z segmentu Pozostałe spadły o 189 tys. USD (tj. 27,5%) w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2024 r., zaś w II kw. 2025 r. przychody obniżyły się o 67 tys. USD (tj. 20,1%).

Przychody z segmentu Pozostałe gry spadły o 1 576 tys. USD (tj. 45,4%) w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2024 r., natomiast w II kw. 2025 r. przychody obniżyły się o 790 tys. USD (tj. 49,3%) w porównaniu z II kw. 2024 r.

W rezultacie, łączne przychody Grupy spadły o 9 135 tys. USD (tj. 7,0%) w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z I połową 2024 r., zaś w II kw. 2025 r. przychody obniżyły się o 4 551 tys. USD (tj. 7,2%) r/r.

Poniższa tabela przedstawia przychody w podziale na regiony geograficzne::

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana
Ameryka Północna	71 517	77 095	-7,2%
Europa	35 230	37 876	-7,0%
Azja-Pacyfik (APAC)	12 370	13 117	-5,7%
Inne	2 073	2 237	-7,3%
Przychody razem	121 190	130 325	-7,0%

Ameryka Północna (głównie USA) pozostała najważniejszym regionem z perspektywy przychodów, z udziałem 59% w I połowie 2025 r. (w porównaniu z 59% w I połowie 2024 r.).

Powyższa informacja stanowi najlepszą szacunkową ocenę zarządu, ponieważ dla części źródeł przychodów nie jest dostępny szczegółowy podział geograficzny.

Alokacja przychodów wynika z lokalizacji poszczególnych klientów końcowych. W okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r., ani w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. Grupa nie zawarła transakcji z żadnym klientem końcowym, którego udział w łącznych przychodach przekroczyłby 10%. Zdecydowana większość przychodów była generowana za pośrednictwem kluczowych dostawców platform, takich jak Apple App Store, Google Play, Facebook czy Amazon App Store, a także bezpośrednio poprzez ofertę skierowaną do konsumentów (Webshop).

Podział przychodów na platformy zewnętrzne oraz naszą ofertę skierowaną bezpośrednio do konsumentów (*direct-to-consumer*) był następujący:

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Platformy zewnętrzne	96 007	117 225	-18,1%	45 881	55 820	-17,8%
Platforma Direct-to-consumer (webshop)	25 183	13 100	92,2%	12 918	7 530	71,6%
Przychody razem	121 190	130 325	-7,0%	58 799	63 350	-7,2%

Nasz własny kanał Direct-to-Consumer (Webshop) pozostaje jednym ze strategicznych priorytetów dla Spółki. Przychody z tej platformy wyniosły 20,8% łącznych przychodów (wobec 10,1% w I połowie 2024 r. oraz 4,2% w I połowie 2023 r.). W samym II kw. 2025 r. udział Webshopu w przychodach wyniósł 22,0% wobec 11,9% w II kw. 2024 r.

Koszty działalności operacyjnej

Poniższa tabela przedstawia analizę naszych kosztów operacyjnych.

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Koszt własny sprzedaży	(30 177)	(36 681)	-17,7%	(14 656)	(17 624)	-16,8%
Koszty sprzedaży i marketingu	(22 625)	(30 645)	-26,2%	(11 536)	(15 560)	-25,9%
z tego Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	(14 787)	(23 683)	-37,6%	(7 549)	(11 911)	-36,6%
z tego Koszty ogólne sprzedaży i marketingu	(7 838)	(6 962)	12,6%	(3 987)	(3 649)	9,3%
Koszty prac badawczo-rozwojowych	(10 056)	(11 583)	-13,2%	(4 056)	(5 878)	-31,0%
Koszty ogólnego zarządu	(14 421)	(15 855)	-9,0%	(6 899)	(7 815)	-11,7%
Koszty operacyjne razem	(77 279)	(94 764)	-18,5%	(37 147)	(46 877)	-20,8%

Koszty działalności operacyjnej w I połowie 2025 r. wyniosły 77 279 tys. USD i były niższe o 17 485 tys. USD (tj. 18,5%) w porównaniu z I połową 2024 r. Spadek wynikał przede wszystkim z niższego kosztu własnego sprzedaży oraz wydatków na kampanie marketingowe związane z pozyskiwaniem użytkowników, częściowo skompensowanych wzrostem kosztów sprzedaży i marketingu ogółem. Ponadto koszty działalności badawczo-rozwojowej oraz koszty ogólnego zarządu za sześć miesięcy zakończonych 30 czerwca 2025 r. obniżyły się w ujęciu rr/r. W II kwartale 2025 r. koszty działalności operacyjnej spadły o 9 730 tys. USD (tj. 20,8%) r/r.

Koszt własny sprzedaży obniżył się o 6 504 tys. USD (tj. 17,7%) do 30 177 tys. USD w I połowie 2025 r. w porównaniu z I połową 2024 r., a w II kwartale 2025 r. spadł o 2 968 tys. USD (tj. 16,8%) r/r. Głównym czynnikiem była zmiana miksu przychodów na korzyść kanału Direct-to-Consumer (Webshop), który charakteryzuje się znacząco niższym poziomem opłat dla platform dystrybucyjnych (oraz innych powiązanych kosztów).

Koszty sprzedaży i marketingu zmniejszyły się o 8 020 tys. USD (tj. 26,2%) do 22 625 tys. USD w I połowie 2025 r. w porównaniu z analogicznym okresem 2024 r. W II kwartale 2025 r. koszty te były niższe o 4 024 tys. USD (tj. 25,9%) r/r. Spadek wynikał przede wszystkim z istotnego ograniczenia wydatków na kampanie marketingowe związane z pozyskiwaniem użytkowników.

Koszty działalności badawczo-rozwojowej spadły o 1 527 tys. USD (tj. 13,2%) do 10 056 tys. USD w I połowie 2025 r. w porównaniu z I połową 2024 r. W II kwartale 2025 r. koszty te spadły o 1 822 tys. USD (tj. 31,0%) r/r. Spadek wynikał głównie z niższych kosztów wynagrodzeń, a także niższych kosztów programów opcyjnych na akcje.

Koszty ogólnego zarządu obniżyły się o 1 434 tys. USD (tj. 9,0%) do 14 421 tys. USD w I połowie 2025 r. w porównaniu z I połową 2024 r., a w II kwartale 2025 r. koszty te zmniejszyły się o 916 tys. USD (tj. 11,7%) r/r. Zmiana wynikała z niższych kosztów programów opcyjnych na akcje oraz wynagrodzeń i innych kosztów pracowniczych.

Rentowność

Wynik na sprzedaży wzrósł o 6 265 tys. USD, a marża wyniku na sprzedaży poprawiła się o 9,2 p.p. w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres 2024 r., osiągając poziom 62,9%. Wzrost ten wynikał przede wszystkim z istotnego ograniczenia wydatków na pozyskiwanie użytkowników oraz niższego kosztu własnego sprzedaży.

Skorygowana EBITDA wzrosła o 7 892 tys. USD, a marża skorygowanej EBITDA zwiększyła się o 8,9 p.p. w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z analogicznym okresem 2024 r., osiągając poziom 39,4%. Poprawa ta przewyższyła wzrost wyniku na sprzedaży, co było efektem istotnej redukcji kosztów sprzedaży i marketingu oraz kosztu własnego sprzedaży, przy jednoczesnym utrzymaniu dyscypliny kosztowej w pozostałych kategoriach.

Przychody finansowe netto

w tysiącach USD	I poł. 2025	I poł. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Przychody finansowe	3 649	4 005	-8,9%	1 503	1 898	-20,8%
Koszty finansowe	(3 066)	(149)	1957,7%	(1 913)	(30)	6276,7%
Przychody finansowe netto	583	3 856	-84,9%	(410)	1 868	n/a

Przychody finansowe netto za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. wyniosły 583 tys. USD wobec 3 856 tys. USD w analogicznym okresie 2024 r., co oznacza spadek o 84,9%. W II kwartale 2025 r. przychody finansowe netto wyniosły -410 tys. USD wobec dodatnich 1 868 tys. USD w II kwartale 2024 r. Zmiana wynikała głównie z efektów różnic kursowych na parze walutowej USD/PLN.

Wybrane pozycje skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej

w tysiącach USD	Na 30 czerwca		Na 31 grudnia	
	2025	Struktura	2024	Struktura
AKTYWA				
Aktywa trwałe razem, w tym:	23 402	9,6%	25 838	12,7%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	3 975	1,6%	4 847	2,4%
Wartość firmy	2 711	1,1%	2 408	1,2%
Aktywa niematerialne	6 169	2,5%	7 780	3,8%
Inwestycje długoterminowe	-	0,0%	500	0,2%
Inne	10 547	4,3%	10 303	5,1%
Aktywa obrotowe, w tym:	219 220	90,4%	177 477	87,3%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	24 021	9,9%	29 702	14,6%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	188 625	77,7%	141 840	69,8%
Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe	2 454	1,0%	2 465	1,2%
Pozostałe należności	4 120	1,7%	3 470	1,7%
Aktywa razem	242 622	100,0%	203 315	100,0%
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał własny razem	215 670	88,9%	172 810	85,0%
ZOBOWIĄZANIA				
Zobowiązania długoterminowe razem, w tym:	2 374	1,0%	3 964	1,9%
Zobowiązania z tytułu leasingu długoterminowego	1 973	0,8%	3 609	1,8%
Inne	401	0,2%	355	0,2%
Zobowiązania krótkoterminowe razem, w tym:	24 578	10,1%	26 541	13,1%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	12 966	5,3%	11 426	5,6%
Zobowiązania z tytułu leasingu krótkoterminowego	4 306	1,8%	3 942	1,9%
Rezerwy	1 700	0,7%	1 700	0,8%
Zobowiązania podatkowe	3 898	1,6%	7 594	3,7%
Inne	1 708	0,7%	1 879	0,9%
Zobowiązania razem	26 952	11,1%	30 505	15,0%
Kapitał i zobowiązania razem	242 622	100,0%	203 315	100,0%

Aktywa

Stan aktywów razem wzrósł o 39 307 tys. USD (tj. o 19,3%) – z 203 315 tys. USD na dzień 31 grudnia 2024 r. do 242 622 tys. USD na dzień 30 czerwca 2025 r. Struktura aktywów uległa nieznacznej zmianie i obejmowała głównie: (i) środki pieniężne i ich ekwiwalenty (77,7% aktywów ogółem na dzień 30 czerwca 2025 r. wobec 69,8% na dzień 31 grudnia 2024 r.) oraz (ii) należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności (9,9% aktywów ogółem na dzień 30 czerwca 2025 r. wobec 14,6% na dzień 31 grudnia 2024 r.).

Wzrost aktywów ogółem wynikał głównie z łącznego efektu zwiększenia stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów o 46 785 tys. USD (tj. o 33,0%, z 141 840 tys. USD na dzień 31 grudnia 2024 r. do 188 625 tys. USD na dzień 30 czerwca 2025 r.), częściowo skompensowanego spadkiem należności handlowych i pozostałych należności o 5 681 tys. USD, a także amortyzacją i umorzeniem aktywów z tytułu prawa do użytkowania oraz aktywów niematerialnych, które skutkowały spadkiem ich wartości bilansowej netto.

Kapitał

Kapitał własny razem wzrósł o 42 860 tys. USD (tj. o 24,8%) – z 172 810 tys. USD na dzień 31 grudnia 2024 r. do 215 670 tys. USD na dzień 30 czerwca 2025 r. Wzrost wynikał głównie z zysków zatrzymanych wypracowanych w okresie sprawozdawczym.

Pasywa / Zobowiązania

Stan zobowiązań razem spadł o 3 553 tys. USD (tj. o 11,6%) – z 30 505 tys. USD na dzień 31 grudnia 2024 r. do 26 952 tys. USD na dzień 30 czerwca 2025 r. Spadek ten wynikał przede wszystkim z istotnego obniżenia zobowiązań z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych – z 7 594 tys. USD do 3 898 tys. USD – w wyniku płatności dokonanych w okresie sprawozdawczym.

Na dzień 30 czerwca 2025 r. zobowiązania razem obejmowały głównie: (i) zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania, stanowiące 5,3% kapitału własnego i zobowiązań razem (wobec 5,6% na dzień 31 grudnia 2024 r.), (ii) zobowiązania podatkowe, stanowiące 1,6% kapitału własnego i zobowiązań razem (wobec 3,7% na dzień 31 grudnia 2024 r.) oraz (iii) zobowiązania z tytułu leasingu (krótkoterminowe i długoterminowe łącznie), stanowiące 2,6% kapitału własnego i zobowiązań razem (wobec 3,7% na dzień 31 grudnia 2024 r.).

Przepływy pieniężne i płynność

Poniższa tabela przedstawia podsumowanie przepływów środków pieniężnych netto z działalności operacyjnej, inwestycyjnej i finansowej za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. w porównaniu z tym samym okresem 2024 r.

w tysiącach USD	I pół. 2025	I pół. 2024	Zmiana	II kw. 2025	II kw. 2024	Zmiana
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej						
Zysk brutto	43 810	38 494	13,8%	20 384	18 370	11,0%
Korekty:						
Suma zmian w pozycjach amortyzacji, likwidacji lub sprzedaży aktywów	4 714	4 676	0,8%	2 210	2 196	0,6%
Bezogłównkowe koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach	554	2 121	-73,9%	5	771	-99,4%
Finansowe (przychody)/koszty netto	2 702	(4 176)	n/a	3 783	(1 418)	n/a
Zmiany w kapitale obrotowym netto	4 847	(1 016)	n/a	702	(540)	n/a
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	57 627	40 099	43,7%	28 084	19 379	44,9%
Podatek dochodowy zapłacony	(10 006)	(7 366)	35,8%	(2 742)	(1 058)	159,2%
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	47 621	32 733	45,5%	25 342	18 321	38,3%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej, w tym:						
Inwestycje długoterminowe	(500)	(3 500)	-85,7%	-	-	0,0%
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych oraz wydatki na oprogramowanie	(683)	(2 581)	-73,5%	(471)	(1 509)	-68,8%
Odsetki otrzymane	3 456	2 937	17,7%	1 933	1 249	54,8%
Inne	658	640	2,8%	331	322	2,8%
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 931	(2 504)	n/a	1 793	62	2791,9%
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej, w tym:						
Splata zobowiązań z tytułu umów leasingu i odsetki zapłacone	(2 322)	(2 201)	5,5%	(1 198)	(1 138)	5,3%
Wykonanie opcji na akcje	56	165	-66,1%	52	23	126,1%
Nabycie akcji w ramach skupu akcji własnych (SBB)	(377)	(70 423)	-99,5%	-	(70 310)	-100,0%
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 643)	(72 459)	-96,4%	(1 146)	(71 425)	-98,4%
Zwiększenie/(zmniejszenie) netto stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	47 909	(42 230)	n/a	25 989	(53 042)	n/a

Przepływy środków pieniężnych netto z działalności operacyjnej

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wyniosły w I półroczu 2025 r. 47 621 tys. USD wobec 32 733 tys. USD w I półroczu 2024 r., co stanowi wzrost r/r o 45,5% (14 888 tys. USD). Na poprawę wpłynął przede wszystkim wyższy wynik przed opodatkowaniem oraz korzystne zmiany w kapitale obrotowym. Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w I półroczu 2025 r. zostały skorygowane o niepieniężne koszty finansowe wynikające z niekorzystnego kursu USD/PLN. Wyższa kwota podatku dochodowego zapłaconego w I półroczu 2025 r. wynikała z harmonogramu płatności zaliczek; średnia efektywna stopa podatkowa dla I półroczu 2025 r. wyniosła 15,4% wobec 17,9% w I półroczu 2024 r.

Wpływy środków pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były dodatnie i wyniosły w I półroczu 2025 r. 2 931 tys. USD wobec ujemnych 2 504 tys. USD w I półroczu 2024 r. Zmiana wynikała przede wszystkim ze spadku nakładów na inwestycje długoterminowe (o 85,7%) oraz niższych nakładów inwestycyjnych (o 73,5%), a także z wyższych wpływów z tytułu odsetek otrzymanych z rachunków funduszy rynku pieniężnego i lokat bankowych w I półroczu 2025 r.

Przepływy środków pieniężnych netto z działalności finansowej

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne i wyniosły w I półroczu 2025 r. 2 643 tys. USD wobec ujemnych 72 459 tys. USD w I półroczu 2024 r., co oznacza spadek wydatków o 96,4%. Ujemne przepływy w okresie porównawczym wynikały głównie z odkupu akcji własnych w ramach programu skupu akcji własnych (SBB) w I półroczu 2024 r. w wysokości 70 423 tys. USD.

9. Możliwość realizacji opublikowanych wcześniej prognoz

Rada Dyrektorów nie publikowała prognoz finansowych Spółki i Grupy na rok 2025.

10. Istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne

Spory sądowe i inne postępowania sądowe

Grupa działa w wysoce regulowanym i podatnym na procesy sądowe otoczeniu. Spółka lub jej spółki zależne są i mogą być zaangażowane w postępowania sądowe, w tym spory sądowe, arbitraż i inne roszczenia oraz dochodzenia, inspekcje, audyty, roszczenia, dochodzenia i podobne działania. Ogólnie rzecz biorąc, postępowania sądowe mogą być kosztowne i uciążliwe. Niektóre z tych pozwów mają charakter pozwów zbiorowych lub zostały wniesione przez strony domagające się dużych lub nieokreślonych kwot, w tym odszkodowań karnych (*punitive damages*) lub przykładowych (*exemplary damages*), i mogą pozostać nierozwiązane przez kilka lat.

Korzystanie przez graczy z naszych gier podlega naszej polityce prywatności i warunkom korzystania z usług. Jeśli nie zastosujemy się do opublikowanej przez nas polityki prywatności, warunków świadczenia usług lub podobnych umów, lub jeśli nie zastosujemy się do obowiązujących przepisów i regulacji związanych z prywatnością lub ochroną danych, może to skutkować sporami sądowymi, postępowaniami lub dochodzeniami przeciwko nam przez organy rządowe, graczy lub inne osoby, co może skutkować grzywnami lub wyrokami przeciwko nam, szkodzić naszej reputacji lub wartości firmy, wpływać na naszą sytuację finansową i szkodzić naszej działalności.

Spółka nie jest w stanie przewidzieć z całą pewnością wyników jakichkolwiek postępowań sądowych i innych nieprzewidzianych okoliczności, a koszty poniesione w związku z postępowaniem sądowym mogą być znaczne, niezależnie od wyniku. W rezultacie, Spółka lub jej spółki zależne mogą od czasu do czasu być adresatami wyroków, zawierać ugody lub rewidować nasze oczekiwania dotyczące wyniku niektórych spraw, a takie zdarzenia mogą zaszkodzić naszej reputacji i mieć istotny niekorzystny wpływ na nasze wyniki operacyjne w okresie, w którym kwoty te zostały naliczone lub nasze przepływy pieniężne w okresie, w którym kwoty te zostały zapłacone. Ponadto, w wyniku toczącego się postępowania sądowego, Spółka lub jej spółki zależne mogą zostać pociągnięte do odszkodowań, grzywn cywilnych lub innych sankcji. Ponadto obrona przed takimi pozwami i postępowaniami może wiązać się ze znacznymi wydatkami oraz odwróceniem uwagi i zasobów kierownictwa od bieżącej działalności.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji Spółka lub jej spółki zależne są stroną następujących toczących się postępowań sądowych:

- W dniu 8 marca 2023 roku powód złożył pozew w Sądzie Okręgowym hrabstwa Franklin w stanie Alabama, twierdząc, że gry typu „social casino” oferowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem stanu Alabama. Powód wycofał pierwotny pozew z powodów proceduralnych, a następnie, w dniu 14 września 2023 roku, złożył poprawiony pozew. Podobnie jak w pierwotnym pozwie, powód domaga się zwrotu wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Alabamy na rzecz Spółki w ramach tych gier w okresie zaczynającym się jeden rok przed złożeniem pozwu (tj. od 14 września 2022 roku) do momentu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniem zawartymi w pozwie i uważa, że posiada uzasadnione argumenty prawne i faktyczne

przemawiające na jej korzyść. W dniu 1 listopada 2023 roku Spółka złożyła wniosek o oddalenie poprawionego pozwu, a 15 grudnia 2023 roku wniosek o skierowanie sprawy do arbitrażu. W dniu 7 czerwca 2024 roku sędzia oddalił wniosek o oddalenie i wniosek o skierowanie sprawy do arbitrażu. W dniu 17 lipca 2024 roku Spółka złożyła odwołanie. Sąd Najwyższy stanu Alabama przeprowadził rozprawę ustną w dniu 5 marca 2025 roku. 25 kwietnia 2025 roku wydał postanowienie o skierowaniu sprawy do arbitrażu. W dniu 14 maja 2025 roku sąd stanowy zawiesił postępowanie do czasu zakończenia arbitrażu. W dniu 17 czerwca 2025 roku powód złożył wniosek o uchylenie zawieszenia, który został oddalony przez sąd w dniu 7 lipca. W dniu 23 lipca 2025 roku Spółka otrzymała zawiadomienie o żądaniu arbitrażu złożonym przez powoda do Amerykańskiego Stowarzyszenia Arbitrażowego. Sprawa jest obecnie rozpatrywana w trybie arbitrażowym. Dodatkowo, w dniu 6 czerwca 2025 roku mąż powódki złożył pozew zbiorowy w Sądzie Okręgowym hrabstwa Franklin, twierdząc, że gry typu „social casino” publikowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem stanu Alabama. Powód, działając w imieniu własnym oraz wszystkich osób znajdujących się w podobnej sytuacji, domaga się zwrotu kwot wydanych na zakup wirtualnej waluty w grach Spółki w ciągu sześciu miesięcy poprzedzających złożenie pozwu. Sprawa znajduje się na wczesnym etapie postępowania. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniami zawartymi w pozwach i uważa, że posiada uzasadnione argumenty prawne i faktyczne przemawiające na jej korzyść. Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji, według najlepszej wiedzy Spółki, postępowania te nie powinny mieć istotnego wpływu na działalność operacyjną, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki.

- W dniu 2 czerwca 2023 roku powodowie złożyli pozew w Federalnym Sądzie Okręgowym dla Centralnego Dystryktu Kalifornii, twierdząc: (a) że gry typu „social casino” oferowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem Kalifornii, Illinois oraz potencjalnie innych stanów USA; oraz (b) że sposób prezentowania cen promocyjnych w grach Spółki stanowi fałszywą reklamę zgodnie z prawem Kalifornii, Illinois oraz potencjalnie innych stanów USA. Pozew ma charakter ogólnokrajowego pozwu zbiorowego, obejmującego również potencjalne podgrupy z Kalifornii i Illinois. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniami zawartymi w pozwie i uważa, że posiada uzasadnione argumenty prawne i faktyczne przemawiające na jej korzyść. W dniu 24 stycznia 2024 roku Spółka i powodowie podpisali porozumienie o ugodzie, zgodnie z którym każdy członek grupy otrzyma co najmniej 375 wirtualnych diamentów w grach Spółki, łącznie co najmniej 412,5 miliona wirtualnych diamentów oraz 1,7 miliona USD w gotówce na pokrycie kosztów obsługi roszczeń, honorariów adwokackich i wypłat motywacyjnych dla głównych powodów. Spółka zobowiązała się również do wprowadzenia zmian: (a) w rozgrywce, umożliwiając graczom określone formy ciągłej gry; oraz (b) w praktykach reklamowych. Uгода podlega zatwierdzeniu przez sąd oraz opcji Spółki do jej anulowania, jeśli 1 000 lub więcej członków grupy zdecyduje się na rezygnację z udziału w ugodzie. W dniu 22 stycznia 2025 roku sąd wstępnie zatwierdził ugodę, jednak jej ostateczne zatwierdzenie przez sąd nadal pozostaje w toku. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, rozprawa w sprawie zatwierdzenia ugody została zaplanowana na 15 grudnia 2025 roku, ale może zostać przesunięta przez sąd. Jeśli uгода zostanie zatwierdzona, skutkować będzie ona zrzeczeniem się roszczeń dotyczących fałszywej reklamy na terenie całych Stanów Zjednoczonych oraz roszczeń dotyczących nielegalnego hazardu dla mieszkańców Kalifornii i Illinois za okresy objęte ugodą. Uгода nie wyklucza jednak prawnie możliwości kontynuowania innych spraw opisanych w niniejszej sekcji. Spółka uważa, choć nie może tego zagwarantować, że uгода nie będzie miała wpływu na inne sprawy, ponieważ dotyczą one innych kwestii w różnych stanach. Spółka utworzyła rezerwę w wysokości 1,7 miliona USD, która według najlepszej wiedzy kierownictwa Spółki adekwatnie odzwierciedla jej ekspozycję finansową na dzień 30 czerwca 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania.
- W dniu 28 czerwca 2023 roku wnioskodawca złożył żądanie arbitrażu, twierdząc, że gry typu „social casino” oferowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem stanu Kentucky. Wnioskodawca domaga się potrójnej wartości wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Kentucky na rzecz Spółki w ramach tych gier w okresie zaczynającym się 5 lat przed wniesieniem żądania (tj. 28 czerwca 2018 roku) do momentu rozstrzygnięcia sprawy. W dniu 24 czerwca 2024 roku Spółka złożyła wniosek rozstrzygający. W dniu 5 września 2024 roku arbiter wydał korzystne dla Spółki postanowienie dotyczące kwestii wstępnych (takich jak wybór prawa i możliwość prowadzenia działań przedstawicielskich). Jednak wnioskodawca ponownie złożył swoje roszczenia na podstawie prawa stanu Kalifornia w dniu 4 października 2024 roku. Ostateczne przesłuchanie w tej sprawie zostało zaplanowane na 5 sierpnia 2025 roku. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniami zawartymi w żądaniu i uważa, że posiada zasadne argumenty prawne i faktyczne przemawiające na jej korzyść. Jednak w celu uniknięcia dalszych kosztów prawnych i arbitrażowych, strony zawarły ugodę w dniu 29 lipca 2025 roku. Kwota uzgodniona w ramach

ugody nie będzie miała istotnego wpływu na działalność operacyjną, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki.

- W dniu 13 listopada 2023 roku powód złożył pozew w Sądzie Okręgowym hrabstwa Coffee w stanie Tennessee, twierdząc, że gry typu „social casino” oferowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem stanu Tennessee. Pozew dotyczy zwrotu wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Tennessee na rzecz Spółki w ramach tych gier w okresie zaczynającym się rok przed złożeniem pozwu (tj. od 13 listopada 2022 roku) do momentu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniami zawartymi w pozwie i uważa, że posiada uzasadnione argumenty prawne i faktyczne przemawiające na jej korzyść. W dniu 21 grudnia 2023 roku Spółka przeniosła sprawę do Federalnego Sądu Okręgowego dla Wschodniego Dystryktu Tennessee, jednak sprawa została następnie odesłana z powrotem do sądu okręgowego. W dniu 8 listopada 2024 roku Spółka złożyła wniosek o skierowanie sprawy do arbitrażu oraz wniosek o oddalenie pozwu. W dniu 25 kwietnia 2025 roku sąd wydał postanowienie uwzględniające oba wnioski i wyznaczył termin do 29 sierpnia 2025 roku na złożenie poprawionego pozwu przez powoda. 29 sierpnia 2025 roku, powód złożył poprawiony pozew. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, według najlepszej wiedzy Spółki, postępowanie to nie powinno mieć istotnego wpływu na działalność operacyjną, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 22 sierpnia 2024 roku powód złożył pozew w Federalnym Sądzie Okręgowym dla Zachodniego Dystryktu Kentucky, Oddział Owensboro, twierdząc, że gry typu „social casino” oferowane przez Spółkę stanowią nielegalny hazard zgodnie z prawem stanu Kentucky. Pozew dotyczy zwrotu potrójnej wartości wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Kentucky na rzecz Spółki w ramach tych gier w okresie rozpoczynającym się 5 lat przed złożeniem żądania (tj. od 22 sierpnia 2019 roku) do momentu rozstrzygnięcia sprawy. W dniu 31 stycznia 2025 roku Spółka złożyła wniosek o oddalenie pozwu oraz wniosek o skierowanie sprawy do arbitrażu. W dniu 27 maja 2025 roku sąd oddalił oba wnioski, pozostawiając możliwość ich ponownego złożenia. W dniu 11 lipca 2025 roku Spółka złożyła ponowny wniosek o skierowanie sprawy do arbitrażu, a wszystkie kwestie zostały w pełni przedstawione w dokumentach procesowych. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu strony oczekują na decyzję sędziego w sprawie tego wniosku. Spółka nie zgadza się z zarzutami i żądaniami zawartymi w pozwie i uważa, że posiada uzasadnione argumenty prawne i faktyczne przemawiające na jej korzyść. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, według najlepszej wiedzy Spółki, postępowanie to nie powinno mieć istotnego wpływu na działalność operacyjną, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki.

Poza ww. postępowaniami, ani Spółka, ani żadna z jej spółek zależnych nie była, na dzień 30 czerwca 2025 r., ani na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania, stroną w jakimkolwiek innym istotnym postępowaniu sądowym, arbitrażowym lub administracyjnym.

11. Transakcje z jednostkami powiązanymi

W I półroczu 2025 r. Emitent, jak i spółki wchodzące w skład Grupy dokonywały transakcji z podmiotami powiązanymi wyłącznie na warunkach rynkowych. Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zostały szczegółowo opisane w Nocie 16 *Transakcje z podmiotami powiązanymi* do Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego za I półrocze 2025 r..

12. Udzielone poręczenia, pożyczki, gwarancje

Huuuge Global Ltd i Huuuge Games Sp. z o.o. zawarły dwie umowy z bankami w celu przeprowadzania transakcji terminowych i pochodnych. Maksymalna kwota zobowiązania warunkowego dla obu stron została ujawniona w Nocie 15 *Zastawy i zabezpieczenia oraz pozostałe pozycje pozabilansowe* do Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego za I półrocze 2025 r..

Emitent ani jednostki zależne nie udzielały innych poręczeń kredytów lub pożyczek, ani gwarancji.

13. Inne informacje, które są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Na dzień 30 czerwca 2025 r. w Grupie Kapitałowej Emitenta nie występują inne niż opisane w Sprawozdaniu istotne informacje o powyższym charakterze.



Wojciech Wronowski
Chief Executive Officer
18 września, 2025 r.



Oświadczenie Rady Dyrektorów

HUUUGE

Oświadczenie Rady Dyrektorów

Zgodnie z wymogami Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Rada Dyrektorów Huuuge, Inc. niniejszym oświadcza, że:

- 1) według jej najlepszej wiedzy, półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Huuuge i półroczne skrócone jednostkowe sprawozdania finansowe Huuuge, Inc i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z aktualnie obowiązującymi zasadami rachunkowości i odzwierciedlają one w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację finansową Spółki i Grupy; oraz
- 2) półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Huuuge przedstawia prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki i Grupy, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

W imieniu Rady Dyrektorów Huuuge, Inc.



Anton Gauffin
Przewodniczący Rady Dyrektorów

**Jednogłośnie pisemna zgoda
Rady Dyrektorów HUUUGE, Inc.**

Niżej podpisani, będący wszystkimi członkami Rady Dyrektorów („**Rada Dyrektorów**”) HUUUGE, INC., spółki działającej pod prawem stanu Delaware („**Spółka**”), po przeprowadzeniu starannej analizy faktów i powiązanych dokumentów nie znaleźli żadnych informacji wskazujących na to, że Spółka nie powinna podejmować działań objętych niniejszą zgodą i w związku z tym niniejszym przyjmują następujące uchwały za jednogólną pisemną zgodą („**Zgoda Rady Dyrektorów**”) zamiast posiedzenia zgodnie z art. 141(f) Prawa Spółek Handlowych Stanu Delaware (ang. Delaware General Corporation Law („**DGCL**”)) oraz Statutem Spółki, a ponadto zrzekają się wszelkich zawiadomień, które mogą być wymagane w odniesieniu do posiedzenia Dyrektorów Spółki:

Zważywszy, że Dyrektor Generalny Spółki, pan Wojciech Wronowski, oraz Wiceprezes Wykonawczy ds. Finansowych HUUUGE Capital Group, Maciej Hebda, przedstawili Radzie Dyrektorów:

- półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy HUUUGE za okres sześciu miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2025 r. („**Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe**”);
- półroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. („**Jednostkowe Sprawozdanie Finansowe**”); and
- półroczne sprawozdanie z działalności Grupy HUUUGE za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2025 r. („**Sprawozdanie z Działalności**”) wraz z oświadczeniem Rady Dyrektorów do Sprawozdania z Działalności, które jest dołączone jako dokument o nazwie „Oświadczenie Rady Dyrektorów”;

zwane łącznie „**Raportem**” stanowiące Załącznik A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów;

Zważywszy, że Spółka zamierza zatwierdzić i opublikować Raport;

Zważywszy, że Rada Dyrektorów jest zobowiązana do złożenia określonego oświadczenia będącego częścią Sprawozdania z Działalności;

Zważywszy, że Rada Dyrektorów zapoznała się z Raportem i za pomocą niniejszej Zgody Rady Dyrektorów zamierza udzielić panu Wojciechowi Wronowskiemu oraz panu Maciejowi Hebdzie, każdemu indywidualnie, upoważnienia do podpisania Raportu w imieniu Spółki.

W związku z powyższym, ponieważ jest to w najlepszym interesie Spółki:

Uchwala się, że Raport zasadniczo w wersji załączonej jako Załącznik A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów zostaje niniejszym zatwierdzony, a pan Wojciech Wronowski oraz pan Maciej Hebda, każdy indywidualnie, jest upoważniony do podpisania Raportu w imieniu Spółki;

Ponadto, uchwala się, że Anton Gauffin jest upoważniony do podpisania w imieniu Spółki określonego oświadczenia będącego częścią Sprawozdania z Działalności w wersji zgodnej z Załącznikiem A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów, jednak z uwzględnieniem zmian i uzupełnień, które Anton Gauffin uzna za leżące w najlepszym interesie Spółki (ustalenie, że zmiana lub uzupełnienie leży w najlepszym interesie Spółki zostanie potwierdzone w sposób rozstrzygający przez podpisanie przez Antona Gauffina lub osobę przez niego wyznaczoną zmiany, pod warunkiem zawiadomienia Rady Dyrektorów o jakichkolwiek zmianach w Raporcie odbiegających od Załącznika A w rozsądnym czasie po sporządzeniu Raportu);

Ponadto, uchwala się, że pan Wojciech Wronowski oraz pan Maciej Hebda, każdy indywidualnie, jako upoważniony przedstawiciel Spółki, jest dodatkowo upoważniony i wyznaczony do złożenia Raportu wraz ze wszystkimi załącznikami do polskiej Komisji Nadzoru Finansowego oraz do podjęcia wszelkich dalszych działań oraz do podpisania i dostarczenia wszelkich takich aktów lub dokumentów w imieniu i na rzecz Spółki, oraz pod pieczęcią korporacyjną lub w inny sposób, jaki w jego ocenie będzie konieczny, właściwy lub wskazany w celu pełnego wykonania zamiaru i osiągnięcia celów powyższych uchwał; oraz

Finalnie uchwala się, że wszelkie czynności pana Antona Gauffina, pana Wojciecha Wronowskiego, pana Macieja Hebdę, oraz każdego z ich przedstawicieli lub osób wyznaczonych na podstawie lub w wykonaniu intencji i celów powyższych uchwał, w

tym przed datą podjęcia powyższych niniejszym przyjętych uchwał, które mieszczą się w zakresie uprawnień przyznanych w tych uchwałach, zostają niniejszym ratyfikowane, potwierdzone i zatwierdzone jako akty i czyny Spółki.

Niżej podpisani, będący wszystkimi członkami Rady Dyrektorów, wyrażają niniejszym zgodę i zatwierdzają podjęcie powyższych uchwał ze skutkiem na dzień ostatniego podpisu poniżej. Niniejsza zgoda może zostać podpisana w dowolnej liczbie egzemplarzy, z których każdy jest uważany za oryginał, a wszystkie razem stanowią jeden dokument. Niniejsza zgoda może być udzielona za pomocą podpisu cyfrowego lub elektronicznego.

Rada Dyrektorów

Anton Gauffin
Henric Suuronen
John Salter
Krzysztof Kaczmarczyk
Tom Jacobsson

HUUUGE



HUUUGE, INC.

2300 W Sahara Ave.,
Suite #680, Mailbox #32,
Las Vegas, NV 89102
United States of America

Kontakt dla inwestorów

ir@huuugegames.com
<https://ir.huuugegames.com>
<http://huuugegames.com>