



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

**ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU
GDAŃSK, 25 LISTOPADA 2025**

Spis treści

I.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU	3
II.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU.....	5
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów.....	5
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	6
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	9
2	Struktura Grupy Kapitałowej	10
3	Podstawa sporządzenia.....	10
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	12
5	Sezonowość działalności	12
6	Znaczące zdarzenia i transakcje	12
7	Segmenty operacyjne	13
8	Przychody ze sprzedaży	16
9	Koszt własny sprzedaży	17
10	Podatek dochodowy	17
11	Wartości niematerialne	18
12	Wartość firmy	21
13	Kapitały	21
14	Zysk na jedną akcję.....	21
15	Dywidendy	22
16	Instrumenty finansowe według typu	22
17	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	24
18	Transakcje z podmiotami powiązanymi	24
19	Płatności w formie akcji	26
20	Zdarzenie po dniu kończącym okres sprawozdawczy.....	27
III.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU	28
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	28
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	30
IV.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU.....	32
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym	32
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	39
3	Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta.....	41
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	41
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące.....	41
6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	42
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi.....	42
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach	42
9	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	43
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału.....	45
V.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	46

I. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025	2024	2025	2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	143 803	167 708	33 944	38 982
Koszt własny sprzedaży	(129 598)	(146 765)	(30 591)	(34 114)
Wynik brutto ze sprzedaży	14 205	20 943	3 353	4 868
Wynik z działalności operacyjnej	1 158	14 086	273	3 274
Wynik przed opodatkowaniem	497	14 246	117	3 311
Wynik netto	424	10 972	100	2 550
Dochody całkowite razem	14	11 542	3	2 683
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	109	12 350	26	2 871
- przypadające na udziały niekontrolujące	(95)	(808)	(22)	(188)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	0,04	0,86	0,01	0,20
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	0,04	0,86	0,01	0,20
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	16 808	14 307	3 967	3 325
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(19 419)	(27 028)	(4 584)	(6 282)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(110)	(5 398)	(26)	(1 255)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	(2 721)	(18 119)	(642)	(4 212)
Przepływy pieniężne netto razem	(2 753)	(18 077)	(650)	(4 202)
	30 września 2025	31 grudnia 2024	30 września 2025	31 grudnia 2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	75 513	73 437	17 688	17 186
Aktywa obrotowe	41 760	48 531	9 782	11 358
Razem aktywa	117 273	121 968	27 470	28 544
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	74 146	73 629	17 368	17 231
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	187	282	44	66
Razem kapitał własny	74 333	73 911	17 411	17 297
Zobowiązania długoterminowe	9 945	8 703	2 329	2 037
Zobowiązania krótkoterminowe	32 995	39 354	7 729	9 210
Razem zobowiązania	42 940	48 057	10 058	11 247
Razem kapitał własny i zobowiązania	117 273	121 968	27 470	28 544

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025	2024	2025	2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	89 469	105 991	21 119	24 637
Koszt własny sprzedaży	(82 110)	(92 480)	(19 382)	(21 496)
Wynik brutto ze sprzedaży	7 359	13 511	1 737	3 141
Wynik z działalności operacyjnej	(5 481)	791	(1 294)	184
Wynik przed opodatkowaniem	(4 307)	1 018	(1 017)	237
Wynik netto	(3 719)	712	(878)	165
Dochody całkowite razem	(3 719)	712	(878)	165
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	(0,27)	0,05	(0,06)	0,01
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	(0,27)	0,05	(0,06)	0,01
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 852	20 492	2 326	4 763
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(13 235)	(23 365)	(3 124)	(5 431)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(117)	(4 434)	(28)	(1 031)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	(3 500)	(7 307)	(826)	(1 698)
Przepływy pieniężne netto razem	(3 523)	(7 288)	(832)	(1 694)
	30 września 2025	31 grudnia 2024	30 września 2025	31 grudnia 2024
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	62 011	60 253	14 525	14 101
Aktywa obrotowe	31 759	44 291	7 439	10 365
Razem aktywa	93 770	104 544	21 964	24 466
Razem kapitał własny	65 861	69 172	15 427	16 188
Zobowiązania długoterminowe	3 491	4 212	818	986
Zobowiązania krótkoterminowe	24 418	31 160	5 720	7 292
Razem zobowiązania	27 909	35 372	6 537	8 278
Razem kapitał własny i zobowiązania	93 770	104 544	21 964	24 466

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2025 i 2024 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 września 2025 roku oraz 31 grudnia 2024 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje sprawozdania z zysków lub strat i innych całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2025 roku - 4,2365 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 września 2024 roku – 4,3022 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 września 2025 roku – 4,2692 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku – 4,2730 EUR/PLN.

II. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 3 miesięcy zakończony 30 września	
		2025 (niebadane)	2024 (niebadane)	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	8	143 803	167 708	47 201	55 457
Koszt własny sprzedaży	9	(129 598)	(146 765)	(42 438)	(47 335)
Wynik brutto ze sprzedaży		14 205	20 943	4 763	8 122
Koszty ogólnego zarządu	9	(10 425)	(12 912)	(3 249)	(3 822)
Przychody operacyjne pozostałe, w tym:		2 643	10 785	(30)	(929)
wynik na utracie kontroli grupy ADC		-	10 056	-	-
Koszty operacyjne pozostałe		(5 265)	(4 730)	342	(48)
Wynik z działalności operacyjnej		1 158	14 086	1 826	3 323
Przychody finansowe		56	267	6	-
Koszty finansowe		(85)	(317)	17	(117)
Udział w zyskach (stratach) netto jednostek stowarzyszonych		(632)	210	(206)	210
Wynik przed opodatkowaniem		497	14 246	1 643	3 416
Podatek dochodowy	10	(73)	(3 274)	(384)	(786)
Zysk/(strata) z działalności kontynuowanej		424	10 972	1 259	2 630
Zysk/(strata) z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Wynik netto		424	10 972	1 259	2 630
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku:		(410)	570	(368)	339
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		(410)	570	(368)	339
Inne dochody całkowite razem		(410)	570	(368)	339
Dochody całkowite razem		14	11 542	891	2 969
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		109	12 350	899	3 042
- przypadające na udziały niekontrolujące		(95)	(808)	(8)	(73)
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		519	11 698	1 267	2 703
- przypadające na udziały niekontrolujące		(95)	(726)	(8)	(73)
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
Podstawowy	14	0,04	0,86	0,09	0,20
z działalności kontynuowanej		0,04	0,86	0,09	0,20
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony	14	0,04	0,86	0,09	0,20
z działalności kontynuowanej		0,04	0,86	0,09	0,20
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 września	31 grudnia
		2025	2024
	Nota	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 231	1 504
Wartości niematerialne	11	42 862	41 203
Wartość firmy	12	14 481	15 249
Udziały i akcje	16	6 293	6 298
Inwestycje w jednostki stowarzyszone		5 393	6 025
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		5 253	3 158
		75 513	73 437
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	16	28 370	32 430
Należności z tytułu podatku dochodowego		1 100	1 113
Aktywa kryptograficzne		46	8
Aktywa finansowe pozostałe	16	179	162
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		12 065	14 818
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		41 760	48 531
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		41 760	48 531
Razem aktywa		117 273	121 968
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	13	6 820	6 820
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		(214)	196
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	19	6 468	6 060
Pozostałe kapitały rezerwowe		7 679	7 679
Zatrzymane zyski		21 330	20 811
		74 146	73 629
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące		187	282
Razem kapitał własny		74 333	73 911
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		9 940	8 606
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	5	97
		9 945	8 703
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	657	715
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	16	31 751	38 638
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		587	1
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		32 995	39 354
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		32 995	39 354
Razem zobowiązania		42 940	48 057
Razem kapitał własny i zobowiązania		117 273	121 968

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)		6 820	32 063	196	6 060	7 679	20 811	73 629	282	73 911
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	-	519	519	(95)	424
Inne całkowite dochody		-	-	(410)	-	-	-	(410)	-	(410)
Całkowite dochody		-	-	(410)	-	-	519	109	(95)	14
Płatności w formie akcji	19	-	-	-	408	-	-	408	-	408
Zmiany kapitału własnego		-	-	(410)	408	-	519	517	(95)	422
Na dzień 30 września 2025 (niebadane)		6 820	32 063	(214)	6 468	7 679	21 330	74 146	187	74 333

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji*	Pozostałe kapitały rezerwowe*	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)		6 770	32 063	(70)	6 952	-	29 318	75 033	(1 460)	73 573
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	-	11 698	11 698	(726)	10 972
Inne całkowite dochody		-	-	652	-	-	-	652	(82)	570
Całkowite dochody		-	-	652	-	-	11 698	12 350	(808)	11 542
Podwyższenie kapitału		50	-	-	-	-	-	50	-	50
Wyплаты na rzecz właścicieli		-	-	-	-	-	(4 774)	(4 774)	-	(4 774)
Podział zysku lat ubiegłych		-	-	-	-	7 679	(7 679)	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wynikające z utraty kontroli		-	-	-	-	-	(1 086)	(1 086)	2 755	1 669
Płatności w formie akcji	19	-	-	-	(97)	-	-	(97)	-	(97)
Zmiany kapitału własnego		50	-	652	(97)	7 679	(1 840)	6 444	1 946	8 390
Na dzień 30 września 2024 (niebadane)		6 820	32 063	582	6 855	7 679	27 478	81 476	487	81 963

* W skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za okres 9 miesięcy zakończonych 30 września 2024 roku pozostałe kapitały rezerwowe obejmujące kapitał rezerwowy na poczet wypłaty zaliczek na dywidendę oraz kapitały z tytułu płatności w formie akcji prezentowano łącznie w pozycji „Kapitały pozostałe, w tym z tytułu płatności w formie akcji”. W celach zapewnienia spójności prezentacji pozycje te zostały odpowiednio zreklasyfikowane na dzień 30 września 2024 roku.

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 9 miesięcy zakończony	
		30 września	
		2025	2024
		(niebadane)	(niebadane)
Nota		497	14 246
Wynik przed opodatkowaniem		16 634	1 346
Korekty:			
Amortyzacja	9	13 886	12 090
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		429	480
Przychody z tytułu odsetek		(18)	(16)
Koszty z tytułu odsetek		29	49
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		381	-
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	11	3 747	4 516
Zmiana stanu należności	17	4 060	3 303
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	17	(6 887)	(8 832)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	19	408	(97)
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych		(38)	844
Zyski(straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		5	211
Udział w (zyskach)/stratach netto jednostek stowarzyszonych		632	-
Inne korekty	17	-	(11 203)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		17 131	15 592
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		(323)	(1 285)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		16 808	14 307
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		297	-
Odsetki otrzymane		-	16
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych		(46)	(398)
Nakłady na wartości niematerialne	11	(19 670)	(26 646)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(19 419)	(27 028)
Działalność finansowa			
Podwyższenie kapitału		-	69
Wpływy z kredytów i pożyczek		7	-
Dywidendy		-	(5 327)
Spłata zobowiązań leasingowych		(88)	(95)
Odsetki		(29)	(45)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(110)	(5 398)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		(2 721)	(18 119)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		(32)	42
Przepływy pieniężne netto razem		(2 753)	(18 077)
Środki pieniężne na początek okresu		14 818	31 683
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		12 065	13 606
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

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

1.1 Podstawowe informacje o Spółce dominującej

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

Państwo rejestracji - Polska

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

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

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

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

Nazwa jednostki sprawozdawczej – BoomBit S.A.

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

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

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

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

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy obejmuje okres 9 miesięcy zakończonych 30 września 2025 roku oraz zawiera dane porównawcze za okres 9 miesięcy zakończony dnia 30 września 2024 roku oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku.

1.2 Organy Spółki dominującej

Zarząd Spółki

W dniu 23 maja 2024 roku, Rada Nadzorcza Spółki powołała Zarząd na nową wspólną pięcioletnią kadencję.

Na dzień 30 września 2024 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Zarządu wchodzi:

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

Rada Nadzorcza Spółki

W dniu 24 czerwca 2024 roku, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało skład rady nadzorczej na nową wspólną pięcioletnią kadencję.

Na dzień 30 września 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

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

2 Struktura Grupy Kapitałowej

Niniejszym śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym objęte zostały dane jednostek przedstawionych w tabeli poniżej:

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

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

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

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

**** W dniu 3 listopada 2025 roku Spółka BoomPick Games Sp. z o.o. zmieniła nazwę na Applifters Sp. z o.o.

3 Podstawa sporządzenia

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa („MSR 34”)

w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy sporządzonym zgodnie z MSSF za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku, z wyjątkiem inwestycji we wspólne działania regulowanej przez MSSF 11 Wspólne ustalenia umowne, mającym zastosowanie w Grupie w bieżącym okresie sprawozdawczym. Zgodnie z MSSF 11 Grupa ujmuje swoje bezpośrednie prawo do aktywów, zobowiązań, przychodów i kosztów wspólnych operacji oraz swój udział we wszelkich wspólnie posiadanych lub poniesionych aktywach, zobowiązaniach, przychodach i kosztach w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym. Szczegóły dotyczące udziału Grupy we wspólnym działaniu, podjętym w okresie zakończonym 30 września 2025 roku, przedstawiono w notce nr 6.

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

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

3.1 Nowe standardy i interpretacje

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

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

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

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

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

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

- e) Coroczne poprawki do Standardów Rachunkowości MSSF – wydanie 11 zawierające zmiany do MSSF 1, MSSF 7, MSSF 9, MSSF 10 i MSR 7 - zmiany dotyczące różnic między MSSF 9 a MSSF 15 w zakresie początkowej wyceny należności handlowych oraz sposobu, w jakim leasingobiorca zaprzestaje ujmowania zobowiązania z tytułu leasingu; opublikowano 18 lipca 2024 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie).

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

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

3.3 Zmiany stosowanych przez Grupę szacunków

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

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

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

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Znaczące zdarzenia i transakcje

6.1 Umowa współpracy dotycząca gry MyBots

W czerwcu 2025 roku Spółka zawarła umowę współpracy z właścicielem praw do marki MyBots („Partner”) i rozpoczęła pracę nad nową grą, zainspirowaną mechanikami znanymi z Hunt Royale. Szczegóły wspólnej realizacji projektu przedstawiono w Sprawozdaniu Zarządu z działalności pkt 2 Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

6.2 Sprzedaż udziałów w spółce Play With Games Ltd.

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

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

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

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

7 Segmenty operacyjne

Zarząd Grupy wyróżnia dwa segmenty operacyjne, zgodnie z MSSF 8 Segmenty operacyjne za bieżący rok obrotowy:

- Gry mobilne
- Projekty blockchain

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

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

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

Przychody, EBITDA oraz wynik netto segmentów

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Sprzedaż zewnętrzna	143 443	360	-	143 803
Sprzedaż wewnątrz Grupy	257	86	(343)	-
Przychody ze sprzedaży	143 700	446	(343)	143 803
Wynik brutto ze sprzedaży	15 301	(1 077)	(19)	14 205
Wynik z działalności operacyjnej	35	1 142	(19)	1 158
Amortyzacja	(13 886)	-	-	(13 886)
EBITDA	13 921	1 142	(19)	15 044
Przychody/koszty finansowe	104	(133)	-	(29)
Wynik brutto	(493)	1 009	(19)	497
Podatek	(73)	-	-	(73)
Wynik netto	(566)	1 009	(19)	424

Przychody wykazane w segmencie Projekty blockchain spółki Boomland FZ-LLC dotyczą głównie sprzedanych NFT do gry Hunters on Chain na kwotę 0,04 mln PLN, przychodów z grantu otrzymanego od operatora protokołu Immutable na kwotę 0,3 mln PLN oraz przychodów z mikropłatności. Z kolei dodatni wynik z działalności operacyjnej w segmencie Projekty blockchain wynika z rozwiązania rezerw na bonusy i tokeny na łączną kwotę 2,5 mln PLN w II kwartale 2025 r. w spółce Boomland FZ-LLC.

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2024			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Sprzedaż zewnętrzna	162 176	5 532	-	167 708
Sprzedaż wewnątrz Grupy	346	625	(971)	-
Przychody ze sprzedaży	162 522	6 157	(971)	167 708
Wynik brutto ze sprzedaży	20 032	966	(55)	20 943
Wynik z działalności operacyjnej	14 977	(836)	(55)	14 086
Amortyzacja	(10 348)	(1 742)	-	(12 090)
EBITDA	25 325	906	(55)	26 176
Przychody/koszty finansowe	103	(153)	-	(50)
Wynik brutto	15 290	(989)	(55)	14 246
Podatek	(3 275)	1	-	(3 274)
Wynik netto	12 015	(988)	(55)	10 972

Przychody wykazane w segmencie Projekty blockchain w okresie porównawczym dotyczą głównie sprzedanych NFT do gry Hunters on Chain na kwotę 1,5 mln PLN, wydanej przez BoomLand FZ-LLC oraz otrzymanych przez PlayEmber FZ-LLC oraz Boomland FZ-LLC grantów od Fundacji NEAR oraz operatora protokołu Immutable na łączną kwotę 3,9 mln PLN.

Aktywa segmentów

	30 września 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Wartości niematerialne	42 345	517	-	42 862
Pozostałe aktywa trwałe	32 650	5	(4)	32 651
Aktywa trwałe	74 995	522	(4)	75 513
Środki pieniężne	12 040	25	-	12 065
Aktywa kryptograficzne	7	39	-	46
Pozostałe aktywa obrotowe	29 800	42	(193)	29 649
Aktywa obrotowe	41 847	106	(193)	41 760
Aktywa razem	116 842	628	(197)	117 273

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

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

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

Zobowiązania segmentów

	30 września 2025			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Zobowiązania długoterminowe	9 945	3 294	(3 294)	9 945
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	31 227	6 014	(4 246)	32 995
zobowiązania z tyt. umów SAFT	-	1 113	-	1 113
Zobowiązania razem	41 172	9 308	(7 540)	42 940

31 grudnia 2024

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

W segmencie Projekty blockchain główne pozycje bilansowe to:

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

8 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
reklamy	78 904	55%	108 282	65%
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii	46 199	32%	51 073	30%
blockchain	331	0%	5 513	3%
rev share	14 547	10%	826	1%
pozostałe	3 822	3%	2 014	1%
	143 803	100%	167 708	100%
w tym:				
platformy dystrybucyjne	125 103	87%	159 355	95%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
Android	76 758	61%	92 181	58%
iOS	47 515	38%	65 851	41%
pozostałe	830	1%	1 323	1%
	125 103	100%	159 355	100%

Informacje geograficzne

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2025		2024	
	(niebadane)		(niebadane)	
Ameryka Północna	53 924	38%	71 575	44%
Europa	60 123	43%	54 361	34%
Azja	17 880	13%	24 456	15%
Ameryka Południowa	3 687	3%	4 446	3%
Australia i Oceania	3 027	2%	4 280	3%
Afryka	1 009	1%	1 063	1%
	139 650	100%	160 181	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2025 (niebadane)		2024 (niebadane)	
Google	27 140	20%	28 008	17%
Apple	18 055	13%	22 863	14%
Skyloft Yazilim	14 111	10%	10	0%
IronSource	13 530	9%	22 139	13%
Unity Technologies	12 993	9%	17 630	11%
Applovin	10 365	7%	12 228	7%
AdMob	7 801	5%	12 674	8%
Adlogic Technology	7 409	5%	12 048	7%
Facebook	6 879	5%	9 741	6%
Moloco	5 004	3%	4 157	2%
Fyber Monetization	3 137	2%	2 792	2%
Vungle	3 018	2%	3 134	2%
Gadsme	2 900	2%	4 175	2%
pozostali	11 461	8%	16 109	9%
	143 803	100%	167 708	100%

9 Koszt własny sprzedaży

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Amortyzacja	13 886	12 090
Zużycie materiałów i energii	142	226
Usługi obce	129 495	155 009
Prowizje platform dystrybucyjnych	12 338	14 287
Koszty user acquisition	75 627	88 372
Koszty rev share	9 430	10 528
Podatki i opłaty	327	307
Wynagrodzenia	13 084	14 761
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	2 772	3 168
Pozostałe koszty rodzajowe	588	1 071
Razem koszty według rodzaju	160 294	186 632
Nakłady na prace rozwojowe	(20 271)	(26 955)
Koszty ogólnego zarządu	(10 425)	(12 912)
Koszt własny sprzedaży	129 598	146 765

10 Podatek dochodowy

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem	497	14 246
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(94)	(2 707)
Różnica na podatku wg innej stawki	89	(401)
Rezygnacja z aktywa na stratę podatkową	(24)	-
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(463)	(237)
w tym: koszty programów motywacyjnych	(78)	18
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	-	(9)
Przychody niebędące podstawą do opodatkowania	273	359
Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych	146	(279)
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(73)	(3 274)
efektywna stopa podatkowa	14,7%	23,0%

11 Wartości niematerialne

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte wartości niematerialne i prawne, w tym gry	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Nakłady na wartości niematerialne nabyte (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)							
Koszt	72 483	36 980	8 953	5 896	3 616	1 932	129 860
Umorzenie narastająco	(50 706)	(20 329)	(1 274)	-	-	-	(72 309)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(7 972)	(2 718)	(840)	(3 371)	(1 447)	-	(16 348)
Wartość netto	13 805	13 933	6 839	2 525	2 169	1 932	41 203
Zwiększenia*	-	-	13	14 512	4 967	178	19 670
Sprzedaż/likwidacja brutto	(15 493)	-	-	(29)	-	-	(15 522)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	14 844	-	-	-	-	-	14 844
Transfer między kategoriami	7 528	3 966	8 594	(11 494)	(6 662)	(1 932)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	35	(59)	(14)	15	-	-	(23)
Amortyzacja	(7 978)	(3 395)	(2 193)	-	-	-	(13 566)
(Utworzenie)/wykorzystanie odpisów z tyt. utraty wartości	(663)	-	(3 343)	259	-	-	(3 747)
Na dzień 30 września 2025 (niebadane)							
Koszt	64 233	40 383	17 562	8 663	1 922	178	132 941
Umorzenie narastająco	(43 915)	(23 497)	(3 480)	-	-	-	(70 892)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(8 240)	(2 441)	(4 184)	(2 875)	(1 447)	-	(19 187)
Wartość netto	12 078	14 445	9 898	5 788	475	178	42 862

**Wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w notcie nr 9 o przychody uzyskane w fazie soft launch w kwocie 792 tys. PLN*

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2025 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 13 747 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 5 732 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 792 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte wartości niematerialne i prawne, w tym gry	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Prace rozwojowe niezakończone nabyte (aktywa w budowie)	Zaliczki na wartości niematerialne nabyte	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)							
Koszt	59 152	30 781	835	8 149	3 023	617	102 555
Umorzenie narastająco	(42 558)	(16 326)	(280)	-	-	-	(59 164)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 714)	(396)	-	(1 400)	(269)	-	(5 779)
Wartość netto	12 880	14 059	555	6 749	2 754	617	37 612
Zwiększenia*	-	-	27	20 276	5 380	963	26 646
Transfer między kategoriami	12 800	4 787	4 362	(18 366)	(3 583)	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(22)	(18)	(27)	(245)	36	-	(276)
Amortyzacja	(7 185)	(3 775)	(445)	-	-	-	(11 405)
Utworzenie odpisów z tyt. utraty wartości	(748)	-	-	(2 468)	(1 300)	-	(4 516)
Utrata kontroli nad grupą ADC - wartość brutto	(1 419)	(1 813)	(32)	(3 126)	-	-	(6 390)
Utrata kontroli nad grupą ADC - umorzenie	961	1 260	13	-	-	-	2 234
Utrata kontroli nad grupą ADC - odpisy z tyt. Utraty wartości	-	-	-	749	-	-	749
Na dzień 30 września 2024 (niebadane)							
Koszt	70 301	33 737	5 165	6 683	4 856	1 580	122 322
Umorzenie narastająco	(48 580)	(18 841)	(712)	-	-	-	(68 133)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(4 462)	(396)	-	(3 126)	(1 569)	-	(9 553)
Wartość netto	17 259	14 500	4 453	3 557	3 287	1 580	44 636

*Wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w notcie nr 9 o przychody uzyskane w fazie soft launch w kwocie 1 299 tys. PLN

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2024 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 18 739 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 6 917 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 1 299 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

Nakłady na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte

Na dzień 30 czerwca 2025 roku Grupa dokonała oceny, czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości nakładów na prace rozwojowe zakończone oraz wartości niematerialne nabyte. W przypadku projektów, dla których zidentyfikowane zostały przesłanki, takie jak niższe od zakładanych wyniki osiągnięte przez gry, które w ocenie Zarządu mają ograniczone możliwości poprawy w przyszłości, przeprowadzone zostały testy na utratę wartości.

Dla potrzeb testów przyjęte zostały następujące założenia:

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

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

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

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

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

Na dzień 30 września 2025 roku Grupa dokonała ponownej oceny czy istnieją przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości składników nakładów na prace rozwojowe. Przeprowadzona analiza wykazała, iż, kwoty dowiązania lub rozwiązania odpisów w porównaniu do wartości ujętych w sprawozdaniu sporządzonym na dzień 30 czerwca 2025 roku z tego tytułu byłyby nieistotne, w związku z czym Zarząd Jednostki Dominującej zdecydował o ich nierozpoznawaniu w niniejszym sprawozdaniu finansowym.

Nakłady na prace rozwojowe w budowie

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

W I połowie 2024 roku Grupa objęła 100% odpisem aktualizującym kilka projektów w związku z zaprzestaniem ich kontynuacji na łączną kwotę 3 773 tys. PLN. Dla potrzeb testów przyjęte zostały analogiczne założenia jak w przypadku nakładów na prace rozwojowe zakończone, przy czym projekcja przepływów pieniężnych została oszacowana w oparciu o wewnętrzne benchmarki dla najbardziej zbliżonych tytułów oraz oczekiwany koszt zakończenia prac rozwojowych.

12 Wartość firmy

	Okres 9 miesięcy zakończony	
	30 września 2025 (niebadane)	30 września 2024 (niebadane)
Na dzień 1 stycznia		
Koszt	15 249	14 818
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	15 249	14 818
Różnice kursowe	(768)	359
Na dzień 30 września		
Koszt	14 481	15 177
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	14 481	15 177

13 Kapitały

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

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

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

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

14 Zysk na jedną akcję

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

	Okres 9 miesięcy zakończony	
	30 września 2025 (niebadane)	30 września 2024 (niebadane)
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	519	11 698
Liczba akcji* (w szt.)	13 640 000	13 577 865
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	0,04	0,86

*Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym

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

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	519	11 698
Liczba akcji* (w szt.)	13 723 064	13 640 000
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	0,04	0,86

*Średnioważona hipotetyczna liczba akcji w okresie sprawozdawczym

15 Dywidendy

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

16 Instrumenty finansowe według typu

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

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

	30 września 2025	31 grudnia 2024
	(niebadane)	(badane)
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	22 498	24 374
Aktywa finansowe pozostałe	179	162
Środki pieniężne i lokaty	12 065	14 818
	34 742	39 354
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 293	6 298
	6 293	6 298
Aktywa finansowe	41 035	45 652

Utrata wartości aktywów finansowych

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

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

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

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

- Poziom 1 – wartość godziwa oparta o ceny notowane (niekorygowane) oferowane za identyczne aktywa lub zobowiązania na aktywnych rynkach, do których Grupa ma dostęp w dniu wyceny,

- Poziom 2 – wartość godziwa oparta o dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio,
- Poziom 3 - wartość godziwa oparta o nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania.

Grupa posiada obecnie 11,38% udziałów w kapitale zakładowym w SuperScale. Na dzień 31 grudnia 2024 roku, Grupa dokonała wyceny do wartości godziwej tych, w oparciu o średnią ważoną z wycen wykonanych metodą dochodową (zdyskontowanych przepływów pieniężnych) i porównawczą (mnożników giełdowych). Powyższa wycena, jest zdaniem Grupy nadal najbardziej adekwatnym podejściem do ustalenia wartości godziwej udziałów SuperScale na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy. Wycena ustalona przy zastosowaniu kursu EUR/PLN na dzień 30 września 2025 roku wyniosła 6 293 tys. PLN, co oznacza spadek o kwotę 5 tys. PLN w stosunku do wyceny na dzień 31 grudnia 2024 roku. Zmiana wyceny została rozpoznana w skonsolidowanym rachunku zysków i strat jako koszty finansowe.

Udziały i akcje w jednostkach pozostałych

Wartość na koniec okresu

w tym:

Poziom 1

Poziom 2

Poziom 3

30 września	31 grudnia
2025	2024
(niebadane)	(badane)
6 293	6 298
6 293	6 298

Zobowiązania finansowe

Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

Zobowiązania handlowe

Zobowiązania finansowe pozostałe

30 września	31 grudnia
2025	2024
(niebadane)	(badane)
25 979	31 361
662	812
26 641	32 173
26 641	32 173

Zobowiązania finansowe

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

Zobowiązania finansowe pozostałe

Zobowiązanie z tytułu leasingu

- długoterminowe

- krótkoterminowe

Zobowiązania z tytułu pożyczek

30 września	31 grudnia
2025	2024
(niebadane)	(badane)
130	219
5	97
125	122
532	593
662	812

17 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 9 miesięcy zakończony	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	4 043	4 190
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	(887)
- zmiana stanu pożyczek	17	-
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	4 060	3 303
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(7 037)	(19 046)
- zmiana stanu pozostałych zobowiązań finansowych	62	230
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	9 356
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	-	553
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu wpłaty na kapitał	-	(19)
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	88	95
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(6 887)	(8 832)
Inne korekty		
- utrata kontroli nad grupą ADC Games	-	(10 776)
- zwolnienie z długu z tytułu otrzymanej pożyczki	-	(217)
- udział w zyskach (stratach) netto jednostek stowarzyszonych	-	(210)
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	-	(11 203)

18 Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

Na dzień oraz za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2025 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązania handlowe i pozostałe
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	634	-	-	364	47	10
PlayEmber Sp. z o.o.	9	-	-	8	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	8	290	6
Marcin Olejarz	1	-	-	6	-	4
Anibal Soares	-	-	523	14	-	-
Marek Pertkiewicz	1	-	-	10	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	81	11
	646	-	523	410	418	31

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2024 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązania handlowe i pozostałe
	(badane)	(badane)	(badane)	(niebadane)	(niebadane)	(badane)
Jednostki stowarzyszone						
ADC Games Sp. z o.o.	417	-	-	115	69	27
PlayEmber Sp. z o.o.	1	-	-	2	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	8	264	6
Marcin Olejarz	12	-	-	6	-	-
Anibal Soares	-	-	593	-	-	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	10	-	-
Grzegorz Regliński	4	-	-	-	45	11
	435	-	593	141	378	44

Świadczenia wypłacone Członkom Zarządu i Radzie Nadzorczej

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:		
Zarząd jednostki dominującej, w tym:	1 457	3 586
-dywidenda za poprzedni rok	1 393	3 449
Zarząd pozostałych jednostek	-	2 005
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej	64	137
Dywidenda za poprzedni rok	430	991
	-	644
	1 887	4 577

19 Płatności w formie akcji

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

W dniu 20.08.2025 r. Pan Marcin Olejarz (Prezes Zarządu) objął 25.920 warrantów subskrypcyjnych serii E uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 20.08.2025 r. Pan Marek Pertkiewicz (Członek zarządu) objął 15.360 warrantów subskrypcyjnych serii E uprawniających do objęcia akcji zwykłych serii H w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

W dniu 20.08.2025 r. Pan Anibal Jose da Cunha Saraiva Soares (Wiceprezes zarządu) objął 25.920 warrantów subskrypcyjnych serii E uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii H w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu.

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

W związku z realizacją programu motywacyjnego przyjętego uchwałą nr 8 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 21 kwietnia 2022 r., w dniu 3 lipca 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki stwierdziła realizację kryteriów tego programu przez jego uczestników oraz stwierdziła nabycie uprawnienia do objęcia łącznie 118.752 warrantów subskrypcyjnych serii E. Wszystkie warranty subskrypcyjne serii E zostały objęte przez uprawnione podmioty, a na datę niniejszego sprawozdania 105.632 warranty subskrypcyjne zostały zapisane na rachunkach maklerskich ich posiadaczy. Od momentu zapisania warrantów subskrypcyjnych na rachunkach maklerskich, ich posiadacze są uprawnieni do objęcia akcji serii H, a najpóźniejszy możliwy termin wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych to 31 grudnia 2025 r.

20 Zdarzenie po dniu kończącym okres sprawozdawczy

Po dniu bilansowym do dnia sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie wystąpiły żadne zdarzenia, które mogłyby w istotny sposób wpłynąć na sytuację majątkową, finansową lub wynik finansowy grupy.

**III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU**

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 3 miesięcy zakończony 30 września	
	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)	2025 (niebadane)	2024 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	89 469	105 991	30 783	34 599
Koszt własny sprzedaży	(82 110)	(92 480)	(27 648)	(29 748)
Wynik brutto ze sprzedaży	7 359	13 511	3 135	4 851
Koszty ogólnego zarządu	(9 545)	(10 062)	(2 978)	(3 345)
Przychody operacyjne pozostałe	1 047	1 589	119	(440)
Koszty operacyjne pozostałe	(4 342)	(4 247)	38	24
Wynik z działalności operacyjnej	(5 481)	791	314	1 090
Przychody finansowe	1 412	1 755	155	299
Koszty finansowe	(238)	(1 528)	17	(63)
Wynik przed opodatkowaniem	(4 307)	1 018	486	1 326
Podatek dochodowy	588	(306)	(116)	(314)
Wynik netto	(3 719)	712	370	1 012
Pozostałe dochody całkowite	-	-	-	-
Dochody całkowite razem	(3 719)	712	370	1 012
Wynik na akcję (w PLN)				
Podstawowy	(0,27)	0,05	0,03	0,07
z działalności kontynuowanej	(0,27)	0,05	0,03	0,07
z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Rozwodniony	(0,27)	0,05	0,03	0,07
z działalności kontynuowanej	(0,27)	0,05	0,03	0,07
z działalności zaniechanej	-	-	-	-

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

	30 września	31 grudnia
	2025	2024
	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 062	1 306
Wartości niematerialne	41 292	39 959
Udziały i akcje	17 574	17 585
Aktywa finansowe pozostałe	2 083	1 403
	62 011	60 253
Aktywa obrotowe		
Należności handlowe oraz pozostałe	23 092	27 541
Należności z tytułu podatku dochodowego	904	821
Aktywa finansowe pozostałe	2 690	7 333
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 073	8 596
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży	31 759	44 291
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	-	-
Aktywa obrotowe	31 759	44 291
Razem aktywa	93 770	104 544
Kapitał własny		
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej		
Kapitał zakładowy	6 820	6 820
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	32 064	32 064
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	6 809	6 401
Pozostałe kapitały rezerwowe	7 679	7 679
Zatrzymane zyski	12 489	16 208
Razem kapitał własny	65 861	69 172
Zobowiązania		
Zobowiązania długoterminowe		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	3 486	4 115
Zobowiązania finansowe pozostałe	5	97
	3 491	4 212
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania finansowe pozostałe	125	122
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	24 293	31 038
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży	24 418	31 160
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	24 418	31 160
Razem zobowiązania	27 909	35 372
Razem kapitał własny i zobowiązania	93 770	104 544

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały z tytułu płatności w formie akcji*	Kapitały pozostałe*	Zatrzymane zyski	Razem
Na dzień 1 stycznia 2025 (badane)	6 820	32 064	6 401	7 679	16 208	69 172
Zysk (strata) netto	-	-	-	-	(3 719)	(3 719)
Całkowite dochody	-	-	-	-	(3 719)	(3 719)
Płatności w formie akcji	-	-	408	-	-	408
Zmiany kapitału własnego	-	-	408	-	(3 719)	(3 311)
Na dzień 30 września 2025 (niebadane)	6 820	32 064	6 809	7 679	12 489	65 861
Na dzień 1 stycznia 2024 (badane)	6 770	32 064	6 947	-	34 228	80 009
Zysk (strata) netto	-	-	-	-	712	712
Inne całkowite dochody	-	-	-	-	-	-
Całkowite dochody	-	-	-	-	712	712
Podwyższenie kapitału	50	-	-	-	-	50
Wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-	(4 774)	(4 774)
Podział zysku lat ubiegłych	-	-	-	7 679	(7 679)	-
Płatności w formie akcji	-	-	249	-	-	249
Zmiany kapitału własnego	50	-	249	7 679	(11 741)	(3 763)
Na dzień 30 września 2024 (niebadane)	6 820	32 064	7 196	7 679	22 487	76 246

*W sprawozdaniu finansowym za okres 9 miesięcy zakończonych 30 września 2024 roku pozostałe kapitały rezerwowe obejmujące kapitał rezerwowy na poczet wypłaty zaliczek na dywidendę oraz kapitały z tytułu płatności w formie akcji prezentowano łącznie w pozycji „Kapitały pozostałe, w tym z tytułu płatności w formie akcji”. W celach zapewnienia spójności prezentacji pozycje te zostały odpowiednio zreklasyfikowane na dzień 30 września 2024 roku.

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2025	2024
	(niebadane)	(niebadane)
Wynik przed opodatkowaniem	(4 307)	1 018
Korekty:	14 282	19 969
Amortyzacja	12 771	9 347
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe	3 851	3 359
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	409	161
Przychody z tytułu odsetek	(606)	(890)
Koszty z tytułu odsetek	29	45
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	130	(8)
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych	-	49
Zmiana stanu należności	4 896	17 546
Zmiana stanu zobowiązań	(6 744)	(10 594)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	408	249
Zyski (straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej	5	211
Odpis aktualizujący inwestycje w jednostkach zależnych	-	18
Odpis aktualizujący należności	(867)	476
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	9 975	20 987
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(123)	(495)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 852	20 492
Działalność inwestycyjna		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	316	20
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek	5 194	-
Odsetki otrzymane	38	16
Sprzedaż spółek zależnych	157	-
Wpływy z tytułu likwidacji spółek zależnych	54	-
Nabycie spółek zależnych	-	(2)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	(47)	(167)
Nakłady na wartości niematerialne	(18 318)	(21 625)
Udzielone pożyczki	(629)	(1 607)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(13 235)	(23 365)
Działalność finansowa		
Podwyższenie kapitału	-	69
Dywidendy otrzymane	-	411
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	(4 774)
Spłata zobowiązań leasingowych	(88)	(95)
Odsetki	(29)	(45)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(117)	(4 434)
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	(3 500)	(7 307)
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	(23)	19
Przepływy pieniężne netto razem	(3 523)	(7 288)
Środki pieniężne na początek okresu	8 596	16 607
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:	5 073	9 319
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

IV. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2025 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

Skonsolidowane kwartalne dane wynikowe

	Q3 2024	9 m-cy 2024	Q1 2025	Q2 2025	Q3 2025	9 m-cy 2025	zmiana 9 m-cy 2025 vs 9 m-cy 2024	% zmiana 9 m-cy 2025 vs 9 m-cy 2024
Przychody, w tym:	55 457	167 708	50 432	46 170	47 201	143 803	(23 905)	-14%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	19 317	51 073	16 926	16 186	13 087	46 199	(4 874)	-10%
Reklamy	33 252	108 282	29 339	24 600	24 965	78 904	(29 378)	-27%
Blockchain	1 686	5 513	171	77	83	331	(5 182)	-94%
Główne koszty zmienne:	36 309	112 192	33 688	30 396	32 423	96 507	(15 685)	-14%
Prowizje platform	5 533	14 095	4 143	4 509	3 540	12 192	(1 903)	-14%
User Acquisition*	27 127	87 565	26 557	22 811	25 517	74 886	(12 679)	-14%
Rev share	3 649	10 532	2 987	3 076	3 366	9 430	(1 102)	-10%
Przychody minus główne koszty zmienne	19 148	55 516	16 744	15 774	14 778	47 296	(8 220)	-15%
EBITDA	7 587	26 176	5 093	3 674	6 277	15 044	(11 132)	-43%
Przychody/koszty finansowe	(117)	(50)	(103)	51	23	(29)	21	-42%
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	210	210	(182)	(244)	(206)	(632)	(842)	-401%
WYNIK NETTO	2 630	10 972	(78)	(757)	1 259	424	(10 548)	-96%
Zdarzenia jednorazowe	-	(5 545)	131	1 276	(3)	1 405	6 949	-125%
odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na wartości niematerialne	-	4 511	-	3 747	-	3 747	(764)	-17%
utrata kontroli nad grupą ADC	-	(10 056)	-	-	-	-	10 056	-100%
rozwiązanie rezerw na tokeny i bonusy	-	-	-	(2 527)	37	(2 489)	(2 489)	-
pozostałe	-	-	131	56	(40)	147	147	-
Podatek bieżący/odroczony od zdarzeń jednorazowych	60	1 176	50	(540)	(2)	(492)	(1 668)	-142%
EBITDA skorygowana	7 587	20 631	5 093	5 035	6 314	16 443	(4 188)	-20%
WYNIK NETTO skorygowany	2 690	6 603	103	(21)	1 254	1 337	(5 266)	-80%
udziały mniejszości	(73)	(726)	(88)	1	(8)	(95)	631	-87%

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

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (143,8 mln PLN) były o 14% niższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (167,7 mln PLN). Przychody z reklam wyniosły 78,9 mln PLN i były niższe o 27% od przychodów osiągniętych w trzech kwartałach 2024 roku.

Przychody z mikropłatności wyniosły w bieżącym okresie 46,2 mln PLN i były niższe o 10% od przychodów osiągniętych w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Z kolei przychody w segmencie projektów blockchain wyniosły w bieżącym okresie 0,3 mln PLN, czyli o 5,2 mln PLN mniej niż w trzech kwartałach 2024 roku. Główną przyczyną spadku były przychody z grantów od operatora protokołu Immutable (1,5 mln PLN) oraz od Fundacji NEAR (2,4 mln PLN), które zostały osiągnięte w analogicznym okresie roku ubiegłego, a nie powtórzyły się w okresie bieżącym.

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

Koszty własne sprzedaży wyniosły 129,6 mln PLN i były niższe o 17,2 mln PLN, tj. o 12% w porównaniu z trzema kwartałami 2024 roku (146,8 mln PLN). Koszty prowizji platform wyniosły w bieżącym okresie sprawozdawczym 12,2 mln PLN i były niższe o 1,9 mln PLN, tj. o 16% w stosunku do okresu porównawczego. Koszty prowizji platform są dodatkowo skorelowane z przychodami z mikropłatności. Spadły również wydatki poniesione na User Acquisition, które wyniosły w bieżącym okresie 75,0 mln PLN i były niższe o 12,3 mln PLN, tj. o 16% od kosztów poniesionych w analogicznym okresie roku ubiegłego. Koszty revshare wyniosły 9,4 mln PLN i były niższe o 1,1 mln PLN, tj. o 10% w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku. Spadek kosztów revshare jest pochodną słabszych wyników gier w analizowanym okresie na tle okresu porównawczego. Udział głównych kosztów zmiennych w relacji do przychodów nie zmienił się istotnie w porównaniu do ubiegłego roku i wyniósł 67%.

Przychody pomniejszone o główne koszty zmienne ukształtowały się na poziomie 47,3 mln PLN, co oznacza spadek o 8,2 mln PLN, tj. o 15% w stosunku do trzech kwartałów 2024 roku.

W trakcie roku 2024 oraz trzech kwartałów 2025 roku zrealizowano oszczędności w obszarze kosztów osobowych. W bieżącym okresie sprawozdawczym koszty osobowe ujmowane jako nakłady na prace rozwojowe wyniosły 15,5 mln PLN i były niższe o 3,5 mln PLN, tj. o 18% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. Koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży wyniosły w bieżącym okresie 17,9 mln PLN, co stanowi spadek o 4,1 mln PLN, tj. 19% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

W segmencie blockchain, łączna kwota rozpoznanych kosztów wyniosła w okresie 9 miesięcy zakończonych 30 września 2025 roku 2,3 mln PLN (10,8 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego). Istotny spadek kosztów wynika głównie z dekonsolidacji grupy ADC, która miała miejsce w połowie roku 2024.

Grupa kontynuowała współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi, których niekapitalizowane koszty produkcji ukształtowały się na poziomie niższym o 0,5 mln PLN od poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego i wyniosły w bieżącym okresie 1,1 mln PLN. Grupa prowadzi współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi w zakresie produkcji gier Mid-Core, w związku z czym istotna część tych kosztów ujmowana jest jako nakłady na prace rozwojowe. W analizowanym okresie kapitalizowane koszty produkcji z tytułu współprac z zewnętrznymi studiami deweloperskimi wyniosły 4,0 mln PLN (7,0 mln PLN w okresie porównawczym).

Koszty ogólnego zarządu spadły w porównaniu do poziomu z analogicznego okresu roku poprzedniego o około 19% i wyniosły 10,4 mln PLN (12,9 mln PLN w okresie porównawczym). Wynika to głównie ze zrealizowanych oszczędności w obszarze kosztów osobowych.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację) skorygowana o zdarzenia jednorazowe wyniosła w bieżącym okresie 16,4 mln PLN (20,6 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś wynik netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 1,3 mln PLN (6,6 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Suma aktywów Grupy na dzień 30 września 2025 roku wyniosła 117,3 mln PLN, tj. o 4,7 mln PLN mniej niż na koniec 2024 roku. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia salda należności handlowych o 2,2 mln PLN oraz środków pieniężnych i ich ekwiwalentów o 2,8 mln PLN względem salda na koniec 2024 roku. Jednocześnie nastąpił wzrost wartości niematerialnych do poziomu 42,9 mln PLN (o 1,7 mln względem salda na koniec 2024 roku).

Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 42,9 mln PLN i zmniejszył się o 5,1 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2024 roku. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia zobowiązań handlowych i pozostałych o 6,9 mln PLN, osiągając saldo 31,8 mln na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego. Jednocześnie zanotowano wzrost zobowiązań z tytułu odroczonego podatku dochodowego w wysokości 1,3 mln PLN. Kapitał własny Grupy wyniósł na koniec trzeciego kwartału 2025 roku 74,3 mln PLN i był wyższy o 0,4 mln PLN od stanu na koniec 2024 roku.

1.2 Gry mobilne

W 2025 roku do dnia sporządzenia niniejszego raportu, Spółka i jednostki powiązane wydały łącznie 31 gier na platformach iOS oraz Android, w tym 26 gier typu Hyper-Casual i 5 gier typu Mid-Core.

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

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

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

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

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

Truck Sales Simulator (wydana 24 września 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Truck Sales Simulator to przepustka do świata potężnych maszyn, gdzie każda ciężarówka może stać się fundamentem Twojego transportowego imperium. Kupuj używane pojazdy na aukcjach i od prywatnych sprzedawców, odnawiaj je, personalizuj i sprzedawaj z zyskiem. Zanim to zrobisz, wypróbuj je na trasach pełnych wyzwań! Główne źródło przychodów: reklamy	
Road Cycling World Tour Bike Race (wydana 24 września 2025 roku) 	Gatunek Hyper-Casual Wskocz na swój rower i pędź po zwycięstwo w Road Cycling: World Tour Bike Race! Ścigaj się przez zapierające dech w piersiach miasta, górskie trasy i egzotyczne krajobrazy, rywalizując z najlepszymi kolarzami z całego świata. Poczuj dreszcz emocji światowej klasy kolarstwa. Główne źródło przychodów: reklamy	
Big Helmets: Heroes of Destiny (wydana 30 września 2025 roku) 	Gatunek Mid-Core Big Helmets: Heroes of Destiny to taktyczna gra RPG typu roguelike pełna epickich przygód od twórców Tiny Gladiators i Hunt Royale. Zbuduj drużynę legendarnych bohaterów, przemierzaj lochy, walcz w trybach PvP i co-op przeciw potężnym bossom, zdobywaj artefakty i twórz własną strategię. Czy staniesz po stronie światła, czy ulegniesz mrocznej sile chaosu? Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy	
Hunter's Origin (wydana 14 października 2025 roku) 	Gatunek Mid-Core Wejdz do tętniącego życiem świata pełnego bitew, łupów i legend. Odkrywaj rozległe krainy, rozwijaj swoją klasę, zdobywaj potężny sprzęt i staw czoła przeciwnikom. Dołącz do innych graczy zbieraj surowce, twórz przedmioty, walcz i buduj - bo w tym świecie każdy krok zostawia ślad, a Twoja legenda dopiero się zaczyna! Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy	

W bieżącym okresie sprawozdawczym łączne przychody z gier mobilnych wyniosły 143,8 mln PLN, z czego 43,8% przypadało na gry typu Hyper-Casual, a 56,2% na gry Mid-Core i Casual. Jednocześnie koszty UA wyniosły 75,0 mln PLN, z czego na gry Hyper-Casual przypadło 55,7% tego kosztu, a 44,3% na gry Mid-Core i Casual.

Przychody generowane przez gry Mid-Core wyniosły ok. 80,8 mln PLN, tj. 12% mniej niż w analogicznym okresie 2024 roku, co miało wpływ na dynamikę wyników Grupy. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 50,6 mln PLN. Przychody z gier Hyper-Casual, wyniosły ok. 62,9 mln PLN, tj. 12% mniej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 46,0 mln PLN.

Ponadto w bieżącym okresie Grupa:

- kontynuowała wydawanie gier na Nintendo Switch, Steam oraz na platformach HTML5. Łączna kwota przychodów z tych platform wyniosła 0,5 mln PLN.
- świadczyła na rzecz zewnętrznych podmiotów usługi z obszarów Playable Ads, BI i UA. Łączna kwota przychodów z tytułu świadczonych usług wyniosła 3,2 mln PLN.

1.3 Projekty blockchain

Segment projektów blockchain osiągnął w bieżącym okresie sprawozdawczym przychody w łącznej wysokości 0,3 mln PLN, obejmujące sprzedaż NFT oraz granty otrzymane przez BoomLand FZ-LLC („BoomLand”) od operatora protokołu Immutable.

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

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

Umowa z ironSource na usługi mediacji reklamowej

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

W dniu 24 marca 2025 roku spółka BoomBit Games Ltd. zawarła z ironSource umowę na usługi mediacji reklamowych („Umowa”). W ramach Umowy, BoomBit Games Ltd będzie otrzymywać tzw. Performance Bonus, którego wysokość będzie uzależniona od średniego miesięcznego poziomu przychodów uzyskiwanych z reklam za pośrednictwem mediacji Unity, przez okres minimum 24 miesięcy licząc od momentu podpisania Umowy. Warunki wypłaty Performance Bonus uwzględniają dokonanie dwóch przedpłat (pierwsza po podpisaniu Umowy, druga po 12 miesiącach jej obowiązywania), odpowiadającej minimalnej kwocie bonusu za kolejne 12 mcy obowiązywania Umowy. Pierwsza przedpłata w kwocie 657 tys. USD, wpłynęła w dniu 31 marca 2025 roku i jest rozliczana w przychody liniowo, przez okres 12 miesięcy. W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa rozpoznała z tego tytułu 2,8 mln PLN przychodów

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

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

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

Odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe oraz wartości niematerialne nabyte

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

Rozwiązanie rezerw na bonusy wypłacane w tokenach BOOM

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

Umowa współpracy dotycząca gry MyBots

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

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

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

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

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

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

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

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa rozpoznała w przychodach 0,6 mln PLN.

3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta

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

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

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

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

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

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

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

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

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

Pan Marcin Olejarz (Prezes Zarządu) posiada:

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

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

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

Pan Marek Pertkiewicz (Członek Zarządu) posiada:

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

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

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

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 25 września 2025 r.:

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

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

6 Istotne postępowania toczące się przed sądem

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

7 Transakcje z jednostkami powiązanymi

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

8 Informacja o poręczeniach lub gwarancjach

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

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

Sytuacja kadrowa

W roku poprzednim oraz w roku 2025, do dnia sporządzenia niniejszego raportu, w spółkach Grupy konsekwentnie realizowano działania optymalizacyjne, ukierunkowane na zwiększenie efektywności kosztowej w obszarze zatrudnienia. Na dzień 30 września 2025 roku liczba pracowników oraz stałych współpracowników wyniosła 241 osób, co oznacza spadek o 41 osób (-14,5%) względem stanu na koniec września 2024 roku. W rezultacie, w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego, koszty wynagrodzeń za okres 9 miesięcy 2025 roku obniżyły się o 7,5 mln PLN (-18,4%).

Powyższe działania były kontynuowane w IV kwartale 2025 roku, ich pełny efekt będzie widoczny w wynikach finansowych Grupy za II kwartał 2026 roku.

Jednocześnie Grupa nie wyklucza możliwości zatrudniania dodatkowych pracowników, w związku z realizacją nowych projektów.

Produkcja i wydawnictwo gier

Do najważniejszych i najbardziej zaawansowanych produkcji Midcore/Casual należą:

- Hunter's Origin (wydana w październiku 2025 r.) – gra osadzona w uniwersum Hunt Royale, z głębokim systemem rozwoju postaci, rozbudowanym craftingiem oraz angażującą fabułą, umożliwiającą graczom rozwój postaci poprzez eksplorację, walkę, rzemiosło oraz realizację licznych misji w interaktywnym świecie z innymi graczami.
- Big Helmets: Heroes of Destiny (wydana w październiku 2025 r.) – bazująca na mechanice gry Clash of Destiny, strategiczna turowa gra RPG typu roguelike.
- Among Dead – gra w produkcji TapNice polegająca na dynamicznej eliminacji kolejnych fal zombie, soft launch planowany na koniec Q2 2026,
- Idle Nightclub Party Manager – gra symulacyjna z gatunku idle/tycoon, oferująca graczom zarządzanie kompleksowym imperium klubów nocnych z różnorodnymi motywami tematycznymi oraz rozbudowanym systemem rozwoju postaci i infrastruktury. Premiera planowana na Q4 2025.
- Mini Golf – sportowa gra typu PvP od twórców Darts Club. Premiera planowana na Q1 2026.
- MyBots – gra bazująca na mechanice Hunt Royale, osadzona w futurystycznym świecie zaawansowanej technologii i sztucznej inteligencji. Premiera planowana na Q1 2026.

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

W kwietniu 2025 roku miały miejsce premiery na Steam oraz Epic Games Store wersji free-to-play gry Dawn of Ages oraz gry premium Mine & Slash. W lipcu 2025 roku miała miejsce premiera na Steam i Epic Game Store gry premium Carnage Battle Arena. Z kolei w październiku i listopadzie na platformie Xbox wydane zostały gry Car Driving School oraz Build a Bridge!.

Usługi

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

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

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

Alternatywne platformy płatności

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

Mobile Esports

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

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

Czynniki makroekonomiczne

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

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

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

V. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd BoomBit S.A. w składzie:

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

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

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

Niniejszy skonsolidowany rozszerzony raport okresowy za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2025 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 25 listopada 2025 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu