



BOOMBIT

SKONSOLIDOWANY ROZSZERZONY RAPORT KWARTALNY GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A.

ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU

GDAŃSK, 25 LISTOPADA 2021 ROKU

Spis treści

I.	PISMO PREZESA ZARZĄDU	3
II.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU	5
III.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	8
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	9
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	10
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	11
2	Struktura Grupy Kapitałowej	12
3	Podstawa sporządzenia	13
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	16
5	Sezonowość działalności	16
6	Segmenty operacyjne	16
7	Przychody ze sprzedaży	16
8	Koszt własny sprzedaży	18
9	Podatek dochodowy	18
10	Nakłady na prace rozwojowe	18
11	Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe	19
12	Kapitały	20
13	Zysk na jedną akcję	21
14	Dywidendy	21
15	Instrumenty finansowe według typu	21
16	Zobowiązania i aktywa warunkowe	23
17	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	24
18	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	24
19	Płatności w formie akcji	25
20	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	26
IV.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	28
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	30
V.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU	31
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym	31
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	44
3	Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta	44
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	44
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące	44
6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	44
7	Transakcje z jednostkami powiązаныmi	44
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach	44
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	44
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału	46

I. PISMO PREZESA ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

oddaję w Państwa ręce skonsolidowany raport kwartalny Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za 9 miesięcy 2021 roku.

Wyniki osiągnięte przez Grupę w dotychczasowych miesiącach 2021 roku to zasługa konsekwentnej realizacji naszej strategii opartej na trzech filarach zdywersyfikowanych przychodów. Podstawową działalnością Grupy BoomBit są gry produkowane i wydawane wewnątrznie, jak również działalność wydawnicza BoomHits, w ramach której współpracujemy z zewnętrznymi studiami produkującymi gry mobilne. Należy pamiętać, że BoomHits to wciąż startup, ale odnoszący już pierwsze sukcesy wydawnicze takie jak *Shoe Race* czy *Kiss in Public* oraz doceniany na rynku partner dla chcących się rozwijać deweloperów gier mobilnych. Dzięki intensywnej pracy na etapie selekcji i testów prowadzonych przez BoomHits możemy znaleźć wybijające się studia deweloperskie, z którymi zawieramy umowy Joint Venture i wspólnie zarabiamy w ramach trzeciego filaru naszej działalności. Doskonałym przykładem są PlayEmber (poprzez ADC Games) i Skyloft, czyli spółki Joint Venture, które stworzyliśmy z odnoszącymi sukcesy deweloperami. Poprzez BoomHits intensywnie inwestujemy w poszukiwanie oraz współpracę ze studiami z różnych stron świata. Wierzymy, że wydatki te przełożą się w przyszłości na coraz lepsze wyniki i dalszy rozwój Grupy.

Jesteśmy zadowoleni z osiągniętych w tym roku wyników. W sześciu tegorocznych miesiącach, biorąc pod uwagę także październik przekroczyliśmy poziom 20 mln zł przychodów z gier. Od marca utrzymujemy je na stabilnym i wysokim poziomie, a niewielką anomalią były miesiące wakacyjne w których musieliśmy ograniczyć wydatki marketingowe z powodu zmian w polityce prywatności Apple. Sieci reklamowe i reklamodawcy ciągle dostosowują się do nowych warunków. Uważam, że dobrze sobie poradziliśmy w tych nowych warunkach.

W 9 miesiącach 2021 roku łączne przychody Grupy BoomBit wyniosły 171,2 mln zł i były o 62% wyższe niż w analogicznym okresie 2020 roku. Rosną przede wszystkim przychody z gier hyper-casual, które odpowiadają za ponad 60% naszych przychodów i które monetyzujemy poprzez reklamy. W tym roku wydaliśmy już 20 gier hyper-casual, które osiągają satysfakcjonujące nas rezultaty. Wzrost przychodów z mikropłatności to z kolei efekt *Hunt Royale*, naszej gry mid-core, która trafiła na rynek w marcu tego roku. Od momentu premiery gra cieszy się dużym zainteresowaniem, rozwijamy jej możliwości i przygotowujemy kolejne aktualizacje dodające użytkownikom nowe tryby rozgrywki czy dodatkowe funkcjonalności. Gra jest ciągle na wczesnym etapie swojego życia i z czasem jej potencjał monetyzacyjny będzie tylko wyższy. Warto również wspomnieć o *Darts Club*, kolejnej grze mid-core, którą wydaliśmy 3 lata temu, i która wciąż jest wśród naszych najlepiej zarabiających gier.

Pod koniec 3 kwartału 2021 roku przekroczyliśmy symboliczną barierę 1 miliarda pobrań naszych gier w historii Grupy. Nie ma zbyt wielu firm na świecie, które mogłyby pochwalić się takim wynikiem, dlatego ten kamień milowy to dla nas wielki powód do dumy i dużej satysfakcji z tego, jak działa i rozwija się Grupa BoomBit. To, jak mocno się rozwinęliśmy przez 10 lat naszej działalności, pokazuje też liczba pobrań naszych gier w 9 miesiącach 2021 roku, która wyniosła 177,8 mln. Biorąc pod uwagę obecną skalę Grupy, kolejnego miliarda pobrań spodziewamy się więc w znacznie krótszym czasie niż pierwszego.

Rozwój działalności to nie tylko rosnące przychody i wyższa liczba pobrań. Zwiększyły się także koszty, a przede wszystkim wydatki na User Acquisition stanowiące największą część naszych wydatków. Zgodnie z naszą polityką User Acquisition ma zarabiać i zakładamy, że każda zakupiona grupa użytkowników zarobi co najmniej tyle ile w nią

zainwestowaliśmy. Co oznacza, że wyższy poziom wydatków na User Acquisition przekłada się na wyższe przychody osiągnięte przez Grupę BoomBit. Stworzyliśmy BoomBid oraz AlgoBid, czyli własne, autorskie narzędzia do User Acquisition, które umożliwiają nam lepsze zarządzanie kampaniami UA oraz sterowanie poziomem zwrotu z gier. Idealnie byłoby, gdybyśmy byli w stanie z każdym kolejnym kwartałem operować na wyższych (lub takich samych) marżach procentowych jak w poprzednich kwartałach. Nie zawsze jest to jednak możliwe - każda gra ma inne parametry kosztu pozyskania użytkownika i monetyzacji. Naszym celem, mówiąc językiem handlowców, jest zwiększanie masy marży, a nie samej marży procentowej. Wobec tego udział procentowy kosztów User Acquisition do przychodów może być zmienny w poszczególnych miesiącach.

EBITDA Grupy BoomBit w prezentowanym w poniższym raporcie okresie wyniosła 25,7 mln zł i była wyższa w porównaniu do 22,2 mln zł osiągniętych w tym samym okresie 2020 roku. Zysk netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 13,1 mln zł i był wyższy o 23% rdr. Kolejnym ważnym wydarzeniem, które miało miejsce w tym roku jest decyzja o wypłacie 3,2 mln zł zaliczki dywidendy z zysku za 2021 rok, która w listopadzie trafiła do naszych akcjonariuszy.

Na kolejne miesiące patrzymy z optymizmem. Jesteśmy rozpoznawalną marką na rynku gier hyper-casual, dynamicznie zwiększamy nasze wyniki i mamy zdywersyfikowane źródła przychodów oparte na trzech stabilnych filarach, w ramach których intensywnie pracujemy nad kolejnymi grami. Widzimy dalsze możliwości rozwoju Grupy BoomBit i nie poprzestajemy w podejmowaniu działań umożliwiających nam realizację tego celu.

Zapraszam do lektury niniejszego raportu.

Z wyrazami szacunku,

Marcin Olejarsz

Prezes Zarządu BoomBit S.A.

II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	171 185	105 958	37 553	23 854
Koszt własny sprzedaży	(148 516)	(85 770)	(32 580)	(19 309)
Wynik brutto ze sprzedaży	22 669	20 188	4 973	4 545
Wynik z działalności operacyjnej	16 059	13 132	3 523	2 956
Wynik przed opodatkowaniem	15 617	13 189	3 426	2 969
Wynik netto	12 759	10 376	2 799	2 336
Dochody całkowite razem	13 642	10 242	2 993	2 306
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	9 436	9 318	2 070	2 098
- przypadające na udziały niekontrolujące	4 206	924	923	208
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	0,64	0,70	0,14	0,16
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	25 479	18 759	5 589	4 223
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(10 061)	(7 899)	(2 207)	(1 778)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(52)	(6)	(11)	(1)
Przepływy pieniężne netto razem	15 366	10 854	3 371	2 444
	30 września	31 grudnia	30 września	31 grudnia
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	48 440	47 652	10 456	10 326
Aktywa obrotowe	70 093	42 690	15 129	9 251
Razem aktywa	118 533	90 342	25 585	19 577
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	70 781	64 764	15 278	14 034
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	4 338	2 058	936	446
Razem kapitał własny	75 119	66 822	16 214	14 480
Zobowiązania długoterminowe	4 408	3 684	951	798
Zobowiązania krótkoterminowe	39 006	19 836	8 420	4 298
Razem zobowiązania	43 414	23 520	9 371	5 097
Razem kapitał własny i zobowiązania	118 533	90 342	25 585	19 577

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	104 404	81 866	22 903	18 430
Koszt własny sprzedaży	(89 845)	(69 407)	(19 709)	(15 625)
Wynik brutto ze sprzedaży	14 559	12 459	3 194	2 805
Wynik z działalności operacyjnej	8 194	6 005	1 798	1 352
Wynik przed opodatkowaniem	11 688	6 326	2 564	1 424
Wynik netto	10 064	5 025	2 208	1 131
Dochody całkowite razem	10 064	5 025	2 208	1 131
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	0,75	0,37	0,16	0,08
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 660)	17 584	(584)	3 959
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 756)	(7 998)	(1 263)	(1 801)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(82)	(343)	(18)	(77)
Przepływy pieniężne netto razem	(8 498)	9 243	(1 865)	2 081
	30	31	30	31
	wrzesnia	grudnia	wrzesnia	grudnia
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	43 190	41 166	9 322	8 920
Aktywa obrotowe	62 817	37 604	13 559	8 149
Razem aktywa	106 007	78 770	22 881	17 069
Razem kapitał własny	67 799	60 471	14 634	13 104
Zobowiązania długoterminowe	4 550	3 604	982	781
Zobowiązania krótkoterminowe	33 658	14 695	7 265	3 184
Razem zobowiązania	38 208	18 299	8 247	3 965
Razem kapitał własny i zobowiązania	106 007	78 770	22 881	17 069

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2021 i 2020 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 września 2021 roku oraz 31 grudnia 2020 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 2021 roku - 4,5585 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 września 2020 roku – 4,4420 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 września 2021 roku – 4,6329 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2020 roku – 4,6148 EUR/PLN.

III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 3 miesięcy zakończony 30 września	
		2021	2020	2021	2020
		(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	7	171 185	105 958	57 614	35 776
Koszt własny sprzedaży	8	(148 516)	(85 770)	(51 606)	(30 410)
Wynik brutto ze sprzedaży		22 669	20 188	6 008	5 366
Koszty ogólnego zarządu	8	(7 272)	(6 994)	(2 455)	(2 540)
Przychody operacyjne pozostałe		665	104	536	57
Koszty operacyjne pozostałe		(3)	(166)	(1)	(120)
Wynik z działalności operacyjnej		16 059	13 132	4 088	2 763
Przychody finansowe		68	90	27	24
Koszty finansowe		(510)	(33)	(18)	(13)
Wynik przed opodatkowaniem		15 617	13 189	4 097	2 774
Podatek dochodowy	9	(2 858)	(2 813)	(748)	(769)
Wynik netto		12 759	10 376	3 349	2 005
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasifikowane do wyniku:					
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		883	(134)	268	87
Dochody całkowite razem		13 642	10 242	3 617	2 092
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		9 436	9 318	2 594	1 150
- przypadające na udziały niekontrolujące		4 206	924	1 023	942
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		8 553	9 452	2 326	1 063
- przypadające na udziały niekontrolujące		4 206	924	1 023	942
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
- podstawowy / rozwodniony	13	0,64	0,70	0,17	0,08

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 września	31 grudnia
		2021	2020
	Nota	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 373	1 506
Nakłady na prace rozwojowe	10	19 175	21 162
Wartość firmy	11	15 885	15 203
Udziały i akcje	15	6 483	6 483
Aktywa finansowe pozostałe	15	3 300	2 126
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		2 224	1 172
		48 440	47 652
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe		25 753	14 618
Należności z tytułu podatku dochodowego		16	3
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe		8 238	6 195
Aktywa finansowe pozostałe	15	-	1 126
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		36 086	20 748
		70 093	42 690
Aktywa przeznaczone do sprzedaży			
		-	-
Razem aktywa		118 533	90 342
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	12	6 710	6 710
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		2 316	1 433
Kapitały pozostałe	19	3 732	3 247
Zatrzymane zyski		25 960	21 311
		70 781	64 764
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące			
		4 338	2 058
Razem kapitał własny		75 119	66 822
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		3 836	3 508
Zobowiązania finansowe pozostałe	15	572	176
		4 408	3 684
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	15	106	103
Zobowiązania handlowe		30 410	15 650
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		1 682	549
Zobowiązania pozostałe		6 531	3 503
Rozliczenia międzyokresowe przychodów		277	31
		39 006	19 836
Razem zobowiązania		43 414	23 520
Razem kapitał własny i zobowiązania		118 533	90 342

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Nota	Przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej					Razem	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Razem kapitał własny
	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski			
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)	6 710	32 063	1 433	3 247	21 311	64 764	2 058	66 822
Całkowite dochody	-	-	883	-	8 553	9 436	4 206	13 642
Rozliczenie nabycia	-	-	-	-	3	3	(2)	1
Uchwała o podziale wyniku	-	-	-	-	-	-	(2 610)	(2 610)
Uchwała o wypłacie zaliczki na dywidendę	-	-	-	-	(3 221)	(3 221)	-	(3 221)
Sprzedaż udziałów	-	-	-	-	(686)	(686)	686	-
Płatności w formie akcji	19	-	-	485	-	485	-	485
Na dzień 30 września 2021 (niebadane)	6 710	32 063	2 316	3 732	25 960	70 781	4 338	75 119
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)	6 710	32 063	1 115	2 389	8 761	51 038	(17)	51 021
Całkowite dochody	-	-	(134)	-	9 452	9 318	902	10 220
Sprzedaż udziałów	-	-	-	-	(1)	(1)	1	-
Likwidacja spółek zależnych	-	-	-	-	(39)	(39)	39	-
Płatności w formie akcji	-	-	-	644	-	644	-	644
Na dzień 30 września 2020 (niebadane)	6 710	32 063	981	3 033	18 173	60 960	925	61 885

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
		2021	2020
Nota		<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem		15 617	13 189
Korekty:		9 862	5 570
	Amortyzacja	8 9 597	9 027
	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	109	508
	Odsetki	51	73
	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	11	(455)
	Zmiana stanu należności	17 (13 593)	(12 840)
	Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	17 15 255	7 690
	Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	19 419	423
	Płatności w formie akcji	19 485	644
	Inne korekty z działalności operacyjnej	(10)	-
	Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(2 462)	500
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		25 479	18 759
Działalność inwestycyjna			
	Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	5	42
	Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek	-	505
	Odsetki otrzymane	-	14
	Nabycie spółki	(16)	-
	Środki pieniężne z nabycia spółek	6	29
	Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	(316)	(120)
	Nakłady na prace rozwojowe	10 (7 100)	(7 942)
	Udzielone pożyczki	(30)	(424)
	Wypłaty dywidendy udziałowcom mniejszościowym	(2 610)	-
	Nabycie udziałów	-	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(10 061)	(7 899)
Działalność finansowa			
	Wpływy z kredytów i pożyczek	30	30
	Spłata zobowiązań leasingowych	(77)	(32)
	Odsetki	(5)	(4)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(52)	(6)
Przepływy pieniężne netto razem		15 366	10 854
	Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	(28)	(308)
	Środki pieniężne na początek okresu	20 748	3 530
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		36 086	14 076
	- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

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

Grupa Kapitałowa BoomBit S.A. („Grupa”, „Grupa Kapitałowa”) składa się ze Spółki BoomBit S.A. („Spółka”, „jednostka dominująca”), która jest jednostką dominującą Grupy i jej spółek zależnych (patrz Nota 2). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 9 miesięcy zakończony dnia 30 września 2021 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze.

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

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

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

Na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego skonsolidowanego sprawozdania finansowego w skład Zarządu wchodzi:

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

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

Na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki 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.

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

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.	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 wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018
MoonDrip Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	wspólne przedsięwzięcie/ praw własności	50%	22.06.2018
Mindsense Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
ADC Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	50%	23.02.2021
Maisly Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	70%	28.05.2021
Skyloft Sp. z o.o.	Gdynia, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100% - poprzez BoomHits	24.08.2021
PlayEmber Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	50% - poprzez ADC Games	06.09.2021

- W dniu 7 kwietnia 2021 roku zawarta została umowa inwestycyjna z brytyjskim studiem deweloperskim App Design Dot Company Ltd. („ADC”) oraz umowa sprzedaży na rzecz ADC 50% udziałów w spółce ADC Games Sp. z o.o., za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 2,5 tys. PLN.
- W związku z realizacją warunków wynikających z umowy inwestycyjnej zawartej w dniu 1 lipca 2020 roku, dotyczącej sprzedaży udziałów w spółce TapNice Sp. z o.o., BoomBit S.A. dokonał w dniu 7 kwietnia 2021 roku

na rzecz współudziałowca sprzedaży 10 udziałów, stanowiących 10% kapitału zakładowego tej spółki, za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 500 PLN.

- W dniu 28 maja 2021 roku Spółka nabyła 70 udziałów w spółce Maisly Games Sp. z o.o., co stanowiło 70% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 3,5 tys. PLN za cenę 3,5 tys. PLN.
- W dniu 24 sierpnia 2021 roku jednostka zależna BoomHits Sp. z o.o. („BoomHits”) nabyła 100 udziałów w spółce Skyloft Sp. z o.o. („Skyloft”) co stanowiło 100% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 5 tys. PLN, za cenę 7,5 tys. PLN. W dniu 6 października 2021 roku zawarta została umowa sprzedaży na rzecz tureckiego studia deweloperskiego Cappuccino Yazılım Bilisim A.Ş. („Cappuccino”) 50% udziałów w spółce Skyloft, za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 2,5 tys PLN. Skyloft będzie prowadzić działalność produkcyjną i wydawniczą w zakresie gier komputerowych.
- W dniu 6 września 2021 roku jednostka zależna ADC Games Sp. z o.o. nabyła 100 udziałów w spółce PlayEmber Sp. z o.o. („PlayEmber”) co stanowiło 100% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 5 tys. PLN, za cenę 7,5 tys. PLN. PlayEmber będzie prowadzić działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych.

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 2020 roku.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Grupę w dającej się przewidzieć przyszłości. tj. nie krócej niż rok od dnia sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności. Grupa dostrzega zagrożenie związane z potencjalnym kryzysem epidemiologicznym na świecie, który może wywołać spowolnienie gospodarcze, recesję na rynkach giełdowych oraz spowolnienie w realizacji produktów Grupy. Wiele czynników jest niezależnych od Grupy, jednakże Grupa podejmuje kroki w celu minimalizacji zagrożenia i terminowej realizacji swoich prac. Na dzień publikacji śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania, Grupa nie zidentyfikowała negatywnych skutków koronawirusa COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Grupy, a także jej wyników finansowych. Na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności przez Grupę.

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

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 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy za rok zakończony dnia 31 grudnia 2020 roku, z wyjątkiem

zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej:

- a) Zmiany do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 - reforma IBOR - Faza II, opublikowane 27 sierpnia 2020 i obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Przepisy opublikowane w ramach Fazy II reformy IBOR dotyczą:
 - zmian przepływów pieniężnych, wynikających z umów – dodanie do MSSF 9 rozwiązania, które umożliwi ujęcie modyfikacji umownych przepływów pieniężnych ze względu na reformę IBOR poprzez aktualizację efektywnej stopy procentowej kontraktu w celu odzwierciedlenia przejścia na alternatywną stopę referencyjną (nie będzie obowiązku zaprzestania ujmowania lub korygowania wartości bilansowej instrumentów finansowych); analogiczne rozwiązanie dotyczy MSSF 16 w zakresie ujęcia przez leasingobiorców modyfikacji leasingu;
 - rachunkowości zabezpieczeń - nie będzie konieczności zaprzestania stosowania rachunkowości zabezpieczeń tylko ze względu na zmiany wymagane przez reformę, jeśli zabezpieczenie spełnia inne kryteria rachunkowości zabezpieczeń; i
 - ujawnień - spółki będą zobowiązane do ujawnienia informacji o nowych ryzykach wynikających z reformy oraz o tym, jak zarządza przejściem na alternatywne stopy referencyjne.
- b) Zmiany do MSSF 4 Umowy ubezpieczeniowe - odroczenie MSSF 9, opublikowane 25 czerwca 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Zmiany przewidują dwa opcjonalne rozwiązania w celu zmniejszenia wpływu różnych dat wejścia w życie MSSF 9 i MSSF 17;
- c) Zmiany do MSSF 16 Leasing - Ulgi w czynszach związane z COVID-19, opublikowane 28 maja 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 czerwca 2020 roku. Zmiany przewidują możliwość nietraktowania przez leasingobiorców ulg w czynszach jako modyfikacji leasingu, jeżeli są bezpośrednią konsekwencją COVID-19 i spełniają określone warunki.

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 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 14 Odroczone salda z regulowanej działalności (opublikowano dnia 30 stycznia 2014 roku) – zgodnie z decyzją Komisji Europejskiej proces zatwierdzania standardu w wersji wstępnej nie zostanie zainicjowany przed ukazaniem się standardu w wersji ostatecznej - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE – mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2016 roku lub później;
- b) Zmiany do MSSF 10 i MSR 28 Transakcje sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem (opublikowano dnia 11 września 2014 roku) – prace prowadzące do zatwierdzenia niniejszych zmian zostały przez UE odłożone bezterminowo - termin wejścia w życie został odroczone przez RMSR na czas nieokreślony;
- c) MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe (opublikowano dnia 18 maja 2017 roku) w tym Zmiany do MSSF 17 (opublikowano 25 czerwca 2020) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;

- d) Zmiany do MSR 1 Prezentacja sprawozdań finansowych: Podział zobowiązań na krótkoterminowe i długoterminowe (opublikowano dnia 23 stycznia 2020 roku oraz 15 lipca 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- e) Zmiany do MSSF 3: Zmiany do odniesień do Założeń Konceptyjnych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- f) Zmiany do MSR 16: Rzeczowe aktywa trwałe: przychody osiągnięte przed oddaniem do użytkowania (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- g) Zmiany do MSR 37: Umowy rodzące obciążenia – koszty wypełnienia obowiązków umownych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- h) Zmiany wynikające z przeglądu MSSF 2018-2020 (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- i) Zmiany do MSR 1 i Stanowiska Praktycznego 2: Ujawnianie informacji dotyczących zasad (polityki) rachunkowości (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- j) Zmiany do MSR 8: Definicja wartości szacunkowych (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- k) Zmiany do MSSF 16: Ustępstwa czynszowe związane z Covid-19 po 30 czerwca 2021 (opublikowano dnia 31 marca 2021 roku) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 kwietnia 2021 roku lub później;
- l) Zmiany do MSR 12: Podatek odroczony dotyczący aktywów i zobowiązań powstających na skutek pojedynczej transakcji (opublikowano dnia 6 maja 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Zarząd nie zakończył jeszcze prac nad oceną wpływu wprowadzenia pozostałych standardów oraz interpretacji na stosowane przez Grupy 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 Ważniejsze stosowane przez Grupę zasady rachunkowości

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku.

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Sporządzenie skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy wymaga od Zarządu jednostki dominującej osądów, szacunków oraz założeń, które mają wpływ na prezentowane przychody, koszty, aktywa i zobowiązania i powiązane z nimi noty oraz ujawnienia dotyczące zobowiązań warunkowych. Niepewność co do tych założeń i szacunków może spowodować istotne zmiany wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w przyszłości. W procesie stosowania zasad (polityki) rachunkowości Zarząd dokonał następujących osądów, które mają największy wpływ na przedstawiane wartości bilansowe aktywów i zobowiązań.

Opis stosowanych osądów i szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku.

Nabycie jednostki zależnej

W okresie sprawozdawczym jednostka dominująca dokonała nabycia spółki Maisly Games Sp. z o.o., a jej spółki zależne dokonały nabycia Skyloft Sp. z o.o. oraz PlayEmber Sp. z o.o. W wyniku transakcji wszystkie nabyte spółki stały się jednostkami zależnymi. Na nabyciu Grupa rozpoznała wartość firmy (nota nr 11).

Utrata wartości ośrodków wypracowujących środki pieniężne oraz pojedynczych składników aktywów

Grupa przeanalizowała wystąpienie przesłanek utraty wartości istotnych aktywów trwałych, takich jak nakłady na prace rozwojowe oraz udziały w pozostałych jednostkach. Na podstawie przeprowadzonych analiz nie stwierdzono konieczności dokonania odpisów aktualizujących.

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Segmenty operacyjne

Grupa podstawową działalność prowadzi w jednym segmencie, obejmującym produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na urządzenia mobilne.

7 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii	34 442	20%	22 751	21%
reklamy	136 126	80%	82 295	78%
pozostałe	617	0%	912	1%
	171 185	100%	105 958	100%
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	170 568	100%	105 046	99%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
iOS	73 756	46%	47 173	45%
Android	94 228	53%	56 607	54%
pozostałe	2 584	1%	1 266	1%
	170 568	100%	105 046	100%

Informacje geograficzne

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Ameryka Północna	89 063	53%	51 032	49%
Europa	46 185	27%	32 481	30%
Azja	24 588	13%	15 347	15%
Australia i Oceania	4 723	3%	3 106	3%
Ameryka Południowa	5 053	3%	2 400	2%
Afryka	956	1%	680	1%
	170 568	100%	105 046	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Facebook	39 655	23%	30 163	29%
AdMob	28 602	17%	17 141	16%
Google	17 956	10%	11 159	11%
Unity Technologies	16 507	10%	13 965	13%
Applovin	16 259	9%	3 388	3%
IronSource	15 930	9%	8 658	8%
Apple	13 948	8%	10 228	10%
Fyber Monetization	8 955	5%	3 474	3%
Vungle	3 143	2%	2 540	2%
Pangle Tik Tok	3 029	2%	627	1%
Nintendo	2 522	1%	1 171	1%
Tapjoy	1 337	1%	119	0%
pozostali	3 342	3%	3 325	3%
	171 185	100%	105 958	100%

8 Koszt własny sprzedaży

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Amortyzacja	9 597	9 027
Zużycie materiałów i energii	251	240
Usługi obce	144 150	84 153
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	<i>10 146</i>	<i>6 819</i>
<i>Koszty user acquisition</i>	<i>98 282</i>	<i>52 084</i>
<i>Koszty rev share</i>	<i>10 463</i>	<i>7 429</i>
Podatki i opłaty	189	91
Wynagrodzenia	8 584	6 214
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 224	812
Pozostałe koszty rodzajowe	82	169
Razem koszty według rodzaju	164 077	100 706
Nakłady na prace rozwojowe	(8 289)	(7 942)
Koszty ogólnego zarządu	(7 272)	(6 994)
Koszty własny sprzedaży	148 516	85 770

9 Podatek dochodowy

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Zysk brutto	15 617	13 189
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(2 967)	(2 506)
Różnica na podatku wg innej stawki	121	(42)
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(114)	(226)
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	6	-
Przychody niebędące podstawą do opodatkowania	43	70
Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych	53	(109)
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(2 858)	(2 813)
efektywna stopa podatkowa	18,3%	21,3%

10 Nakłady na prace rozwojowe

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
Na dzień 1 stycznia 2021					
Koszt	44 779	14 370	88	9 593	68 830
Umorzenie narastająco	(28 249)	(6 710)	(88)	-	(35 047)
Odpisy z tytułu utraty wartości**	(3 481)	(652)	-	(8 488)	(12 621)
Wartość netto	13 049	7 008	-	1 105	21 162
Zwiększenia*	-	-	-	7 100	7 100
Transfer między kategoriami	5 542	2 305	-	(7 847)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	3	20	-	43	66
Amortyzacja	(7 000)	(2 153)	-	-	(9 153)

Na dzień 30 września 2021 (niebadane)

Koszt	50 324	16 695	88	8 889	75 996
Umorzenie narastająco	(35 249)	(8 863)	(88)	-	(44 200)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 481)	(652)	-	(8 488)	(12 621)
Wartość netto	11 594	7 180	-	401	19 175

* Wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w nocie nr 8 o przychody uzyskane w fazie soft launch w kwocie 1 189 tys. PLN

**Skorygowano prezentację odpisów w kwocie 623 tys. PLN na dzień 1 stycznia 2021 roku poprzez przesunięcie tej wartości z pozycji Prace rozwojowe zakończone – narzędzia wspomagające na Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie).

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2021 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 6 281 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 2 008 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 1 189 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)					
Koszt	34 651	12 828	88	11 254	58 821
Umorzenie narastająco	(18 549)	(4 246)	(88)	-	(22 883)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 535)	(652)	-	(4 166)	(6 353)
Wartość netto	14 567	7 930	-	7 088	29 585
Zwiększenia	-	-	-	7 942	7 942
Sprzedaż/likwidacja brutto	(29)	-	-	-	(29)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	29	-	-	-	29
Transfer między kategoriami	7 768	1 089	-	(8 857)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(1)	(9)	-	(25)	(35)
Amortyzacja	(6 927)	(1 827)	-	-	(8 754)
Na dzień 30 września 2020 (niebadane)					
Koszt	42 418	13 908	88	10 314	66 728
Umorzenie narastająco	(25 476)	(6 073)	(88)	-	(31 637)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 535)	(652)	-	(4 166)	(6 353)
Wartość netto	15 407	7 183	-	6 148	28 738

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2020 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 6 294 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 648 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

11 Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe

Zmiana wartości firmy w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku wynika z naliczonych różnic kursowych na dzień kończący okres sprawozdawczy w wysokości 672 tys. PLN oraz nabycia udziałów w Spółce Maisly Games Sp. z o.o. w maju 2021 roku, Skyloft Sp. z o.o. w sierpniu 2021 i PlayEmber Sp. z o.o. we wrześniu 2021.

	Wartość firmy	Oprogramowanie komputerowe	Pozostałe	Razem
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)				
Koszt	15 203	61	25	15 289
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	15 203	-	-	15 203
Zwiększenia	10	-	-	10
Różnice kursowe	672	-	-	672
Na dzień 30 września 2021 (niebadane)				
Koszt	15 885	61	25	15 971
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	15 885	-	-	15 885

	Wartość firmy	Oprogramowanie komputerowe	Pozostałe	Razem
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)				
Koszt	14 440	61	25	14 526
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	14 440	-	-	14 440
Zwiększenia	371	-	-	371
Różnice kursowe	(119)	-	-	(119)
Na dzień 30 września 2020 (niebadane)				
Koszt	14 692	61	25	14 778
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	14 692	-	-	14 692

12 Kapitały

Kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 września 2021 roku przedstawiał 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
	13 420 000	6 710 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 837 208	918 604	13,69%	14,61%
Marcin Olejarz	1 862 500	931 250	13,88%	14,74%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,81%	30,90%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,76%	29,48%
Pozostali akcjonariusze	1 995 292	997 646	14,87%	10,27%
	13 420 000	6 710 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

13 Zysk na jedną akcję

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

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	8 553	9 452
Liczba akcji* (w szt.)	13 420 000	13 420 000
Wynik na akcję zwykły i rozwodniony (w PLN)	0,64	0,70

*Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym

14 Dywidendy

W dniu 24 czerwca 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o przeznaczeniu zysku netto Spółki za 2020 rok w kwocie 6 449 tys. PLN w całości na kapitał zapasowy Spółki.

W dniu 27 września 2021 Zarząd Spółki podjął uchwałę o wypłacie zaliczki na dywidendę za rok 2021 w kwocie 0,24 zł na akcję, co daje wartość 3 221 tys. PLN. Zaliczka została wypłacona akcjonariuszom Spółki dnia 10 listopada 2021. Zaliczką na poczet dywidendy objętych było 13 420 000 akcji Spółki.

15 Instrumenty finansowe według typu

Zarówno na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Grupie występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, za wyjątkiem udziałów w SuperScale Sp. z o.o. („SuperScale”) oraz Opcji Call dotyczącej udziałów w SuperScale, wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

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

	30 września 2021 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2020 <i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	25 753	14 618
Aktywa finansowe pozostałe	3 300	3 252
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	36 086	20 748
	65 139	38 618
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 483	6 483
	6 483	6 483
Aktywa finansowe	71 622	45 101
	30 września 2021 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2020 <i>(badane)</i>
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	30 410	15 650
Zobowiązania finansowe pozostałe	202	279
	30 612	15 929
Zobowiązania wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Opcja call na udziały w SuperScale Sp. z o.o.	476	-
	476	-
Zobowiązania finansowe	31 088	15 929

Instrumenty finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

Jako aktywa finansowe pozostałe Grupa wykazuje (kwoty podane poniżej dotyczą kwoty kapitału bez odsetek):

- pożyczki udzielone przez jednostkę dominującą wspólnie kontrolowaną spółkę Moondrip Sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 1 077 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 30 czerwca 2023 roku.
- pożyczki udzielone spółce SuperScale w kwocie 452 tys. EUR (oprocentowanie oparte na stawce EURIBOR 3M, powiększonej o marżę). 17 sierpnia 2020 roku zostało podpisane porozumienie dotyczące pożyczek, w tym ich spłaty w terminie 5 lat od dnia zawarcia Umowy Inwestycyjnej, tj. do dnia 17 sierpnia 2025 roku.

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 września 2021 Grupa wykazuje:

- zobowiązanie z tytułu leasingu 172 tys. PLN (z czego na dzień bilansowy jako zobowiązanie długoterminowe wykazuje kwotę 66 tys. PLN, natomiast na koniec okresu porównawczego 249 tys. PLN, w tym jako zobowiązanie długoterminowe 146 tys. PLN). Zobowiązania dotyczą dwóch umów najmu samochodów osobowych na okres 3 lat (zawartych w 2019 i w 2020 roku). Umowy zostały rozpoznane jako zobowiązanie finansowe pozostałe oraz prawo do użytkowania (w aktywach trwałych). W okresie sprawozdawczym Grupa nie zawarła nowych umów leasingowych.
- zobowiązanie z tytułu otrzymanej pożyczki przez spółkę Maisly Games Sp. z o.o. Pożyczka została udzielona przez udziałowca mniejszościowego. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy zobowiązanie z tytułu pożyczki wyniosło 30 tys. PLN (kwota bez odsetek) i zostało zaprezentowane jako zobowiązanie finansowe długoterminowe. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 9 grudnia 2022 roku.

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN. W dniu 30 listopada 2020 roku Spółka podpisała aneks do powyższej umowy, zgodnie z którym termin ostatecznej spłaty kredytu określono na dzień 30 listopada 2021 roku. Oprocentowanie kredytu oparte jest na stawce WIBOR 1M powiększonej o marżę. Na dzień kończący okres sprawozdawczy kredyt nie został wykorzystany. Spółka wystąpiła do banku z wnioskiem o przedłużenie kredytu do dnia 30 listopada 2022 roku. Zabezpieczenie kredytu zostało opisane w nocie nr 16.

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.

Wartość godziwa udziałów w SuperScale (Poziom 2) została ustalona na podstawie ceny subskrypcyjnej dla nowych udziałowców, określonej w Umowie Inwestycyjnej z dnia 17 sierpnia 2020 roku oraz docelowej liczbie udziałów wyemitowanych przez SuperScale.

Grupa rozpoznała ponadto zobowiązanie finansowe dotyczące opcji call dla funduszu Level-Up First S.àr.l. ("Level-Up"), do nabycia od Spółki 112 udziałów w SuperScale, w terminie 6 lat od dnia zawarcia Umowy inwestycyjnej. Wartość godziwa tego zobowiązania (Poziom 3) została ustalona w oparciu o zasady ustalenia ceny realizacji opcji call, szczegółowo określone w Umowie Inwestycyjnej.

Utrata wartości aktywów finansowych

Grupa posiada przeterminowaną należność od kontrahenta zagranicznego, fińskiego producenta gier mobilnych („kontrahent”). Na dzień 30 czerwca 2021 należność od kontrahenta wynosiła 214 tys. EUR (985 tys. PLN). Grupa posiada zabezpieczenie tej należności, szczegółowo opisane w nocie nr 16.

W dniu 14 grudnia 2020 roku Spółka złożyła pozew o wydanie nakazu zapłaty zaległych należności wraz z odsetkami do Sądu Rejonowego w Pirkanmaa („Sąd”), który w dniu 8 lutego 2021 wydał wyrok zaoczny na korzyść Spółki i zobowiązał kontrahenta do spłaty długu. Wyrok nie jest prawomocny, jednakże w dotychczasowym przebiegu sprawy kontrahent nie kwestionował zasadności kwot do zapłaty, co umożliwiło rozpoczęcie działań egzekucyjnych wobec kontrahenta, które zostały podjęte w kwietniu 2021 roku. W dniu 17 czerwca 2021 roku kontrahent wniósł odwołanie (application for recovery) od decyzji Sądu. Do czasu rozpatrzenia tego odwołania przez Sąd, czynności egzekucyjne zostały wstrzymane. W odpowiedzi na odwołanie kontrahenta, w dniu 23 sierpnia 2021, Spółka przygotowała odpowiedź, zgodnie z którą przedstawiła stan faktyczny oraz podniosła, iż wniesione odwołanie jest spóźnione, jako że termin na jego wniesienie upłynął dnia 10 maja 2021 roku.

Na podstawie dokonanej analizy scenariuszy dotyczących możliwości odzyskania zaległych należności od kontrahenta, Grupa uznała, iż na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, prawdopodobieństwo odzyskania zaległych należności od kontrahenta lub alternatywnie od SuperScale jest wysokie, tym samym należności te nie zostały objęte odpisem aktualizującym.

16 Zobowiązania i aktywa warunkowe

Zarówno na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego nie wystąpiły istotne zobowiązania warunkowe.

Na dzień bilansowy Grupa posiadała aktywo warunkowe. Aktywo dotyczy zabezpieczenia należności handlowych od kontrahenta zagranicznego („kontrahent”). Zabezpieczenie zostało ustanowione na podstawie zawartej umowy między SuperScale a Spółką w dniu 1 kwietnia 2019 roku i obejmowało 100% należności wraz z odsetkami naliczonymi. W ramach Umowy Inwestycyjnej dotyczącej warunków inwestycji w SuperScale Sp. z o.o. („Umowa inwestycyjna”), zawartej w dniu 17 sierpnia 2020 roku, strony uzgodniły, że w okresie 2 lat od zawarcia niniejszej umowy Spółka nie będzie dochodzić od SuperScale jakichkolwiek roszczeń związanych z udzielonym zabezpieczeniem. Umowa inwestycyjna przewiduje ponadto, iż w przypadku niespełnienia określonych umownie warunków po okresie 2 lat, SuperScale będzie zobowiązany do zapłaty na rzecz Spółki jedynie 50% niespłaconych należności kontrahenta. Na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego należność od kontrahenta wyniosła 214 tys. EUR (kwota bez odsetek), co stanowi 989 tys. PLN. Na dzień 30 września 2021 roku oraz na dzień wydania niniejszego sprawozdania finansowego Spółka nie skorzystała z zabezpieczenia. Na pozostałe posiadane należności Spółka nie posiada ustanowionych zabezpieczeń.

Zabezpieczenie

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN (aneksowana w dniu 30 listopada 2020 roku – patrz nota nr 15), w wyniku czego ustanowiono hipotekę

zabezpieczającą na majątku Spółki. Na dzień 30 września 2021 roku wartość bilansowa zabezpieczonego majątku wyniosła 979 tys. PLN, natomiast na dzień 31 grudnia 2020 roku 1 018 tys. PLN.

17 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(13 178)	(12 447)
- należności nabyte poprzez przejęcia	4	30
- zmiana stanu rozliczenia kosztów płatności w formie akcji	(419)	(423)
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(13 593)	(12 840)
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	18 433	7 742
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	(3 221)	-
- zobowiązania nabyte poprzez przejęcia	(4)	(54)
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	77	32
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek	(30)	(30)
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	15 255	7 690

18 Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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 2021 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązаныmi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe <i>(niebadane)</i>	Pożyczki udzielone <i>(niebadane)</i>	Pożyczki otrzymane <i>(niebadane)</i>	Przychody <i>(niebadane)</i>	Zakupy <i>(niebadane)</i>	Zobowiązania handlowe i pozostałe* <i>(niebadane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	27	1 143	-	34	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska Olejarz	1	-	-	2	157	441
Marcin Olejarz	1	-	-	9	-	485
Marek Pertkiewicz	1	-	-	6	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	12	-
Pozostałe podmioty powiązane						
We Are One Ltd.	-	-	-	-	-	894
ATM Spółka S.A.	-	-	-	-	-	960
	30	1 143	-	51	169	2 780

*głównie zobowiązania z tyt. zaliczki na dywidendę, która została wypłacona 10.11.2021

Na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2020 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązania handlowe i pozostałe
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	30	1 125	-	66	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska Olejarz	2	-	-	1	117	-
Marcin Olejarz	4	-	-	2	-	316
Marek Pertkiewicz	-	-	-	3	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	30	1	31	5
	36	1 125	30	73	148	321

Wynagrodzenia organów oraz kluczowej kadry kierowniczej

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021	2020
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wynagrodzenia		
Zarząd	1 300	820
<i>Zarząd jednostki dominującej</i>	<i>1 281</i>	<i>820</i>
<i>Zarząd pozostałych jednostek</i>	<i>19</i>	-
Rada Nadzorcza	234	234
Kluczowa kadra kierownicza	822	478
	2 356	1 532

19 Płatności w formie akcji

W Spółce rozliczane są obecnie programy motywacyjne w formie akcji:

- warranty zrealizowane i wydane akcje – Warranty przyznane i wydane Panu Ivanowi Trancikow, który zobowiązał się do współpracy ze Spółką w zakresie Business Intelligence, optymalizacji monetyzacji oraz User Acquisition w okresie 3 lat. Warrant został zrealizowany w maju 2019 roku, akcje zostały wydane w listopadzie 2019 roku, tym samym kapitał podstawowy Spółki został podwyższony o 60 tys. PLN. Warranty wyceniono na kwotę 1 674 tys. PLN i ujęto w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako rozliczenia międzyokresowe kosztów. Kwota jest rozliczana w koszty wynagrodzeń przez okres 3 lat począwszy od grudnia 2018 roku. W kosztach wynagrodzeń w bieżącym okresie ujęto 419 tys. PLN, natomiast za okres 12 miesięcy 2020 roku ujęto 558 tys. PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 93 tys. PLN jako część krótkoterminową. Na koniec poprzedniego okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 512 tys. PLN jako część krótkoterminową.

- warranty subskrypcyjne - 21 lutego 2019 roku Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji i wydania Pani Kathee Chimowitz do 120 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych, pod warunkiem pozostawania w zarządzie podmiotów wchodzących w skład Grupy lub świadczenia usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Warranty wyceniono na kwotę 2 224 tys. PLN. Kwota jest ujmowana systematycznie w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako koszty wynagrodzeń przez okres pozostały

do realizacji kolejnych transz. Na koniec okresu sprawozdawczego jako kapitały pozostałe wykazano z tego tytułu kwotę 2 058 tys. PLN (z czego w bieżącym okresie sprawozdawczym zostało rozpoznane 485 tys. PLN).

Aktualnie Spółka jest w trakcie procesu wydania 80 000 warrantów subskrypcyjnych serii C Pani Kathee Chimowitz.

20 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 6 października 2021 roku spółka BoomHits zbyła 50% udziałów w spółce Skyloft na rzecz Cappuccino Yazilim Bilisim A.S. za cenę 2,5 tys. PLN, tj. w ich wartości nominalnej.
- W dniu 13 października 2021 roku Spółka nabyła 30 udziałów w Maisly Games Sp. z o.o. („Maisly Games”), za cenę 7,5 tys. PLN. W wyniku tej transakcji Spółka stała się 100% właścicielem Maisly Games.
- W dniu 4 listopada 2021 roku Spółka otrzymała informację od Zarządu ATM Grupa S.A. ("ATM"), o podjęciu przez ATM uchwały o rozpoczęciu procesu przeglądu wybranych opcji strategicznych dla ATM, którego celem jest podjęcie decyzji co do ewentualnej sprzedaży wszystkich posiadanych przez ATM akcji Spółki, w tym uprzywilejowanych akcji imiennych, w jednorazowej transakcji, której stroną będzie jeden inwestor branżowy lub finansowy działający na podobnym jak Spółka rynku.
ATM oświadczył, że podejmując ostateczną decyzję co do ewentualnej sprzedaży posiadanych akcji Spółki oraz wyborem nabywcy będzie się kierować najlepiej rozumianym interesem Boombit S.A.
- W związku z otrzymaną informacją od ATM o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych, którego celem jest podjęcie decyzji co do ewentualnej sprzedaży wszystkich posiadanych przez ATM akcji Spółki, Zarząd BoomBit S.A. podjął w dniu 4 listopada 2021 r. decyzję o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych dla Spółki, wspierających dalszy rozwój działalności Spółki. Przegląd opcji strategicznych ma na celu wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, którym jest rozwój Spółki oparty o dotychczasową strategię prowadzący do maksymalizacji wartości dla obecnych i przyszłych akcjonariuszy. W trakcie procesu przeglądu opcji strategicznych Zarząd Boombit S.A. będzie brał pod uwagę różne opcje, w tym pozyskanie strategicznego inwestora branżowego.
W ramach procesu, w zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa, wybranym podmiotom mogą być udzielane dodatkowe informacje o Spółce.
- W dniu 10 listopada 2021 roku wypłacono zaliczkę na poczet przewidywanej dywidendy za rok 2021 w łącznej kwocie 3,2 mln zł (0,24 zł na akcję) na podstawie podjętej 27 września 2021 roku przez Radę Nadzorczą jednostki dominującej uchwały. Zaliczką na poczet dywidendy objętych było 13 420 000 akcji Spółki.

**IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
 ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU**

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września		Okres 3 miesięcy zakończony 30 września	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży	104 404	81 866	38 754	21 436
Koszt własny sprzedaży	(89 845)	(69 407)	(32 612)	(20 740)
Wynik brutto ze sprzedaży	14 559	12 459	6 142	696
Koszty ogólnego zarządu	(6 631)	(6 678)	(2 223)	(2 438)
Przychody operacyjne pozostałe	268	244	265	(328)
Koszty operacyjne pozostałe	(2)	(20)	279	(5)
Wynik z działalności operacyjnej	8 194	6 005	4 463	(2 075)
Przychody finansowe	3 983	343	27	289
Koszty finansowe	(489)	(22)	(2)	(5)
Wynik przed opodatkowaniem	11 688	6 326	4 488	(1 791)
Podatek dochodowy	(1 624)	(1 301)	(884)	331
Wynik netto	10 064	5 025	3 604	(1 460)
Pozostałe dochody całkowite	-	-	-	-
Dochody całkowite razem	10 064	5 025	3 604	(1 460)
Wynik na akcję zwykłą / rozwodnioną (w PLN)	0,75	0,37	0,27	(0,04)

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

	30 września	31 grudnia
	2021	2020
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 373	1 506
Nakłady na prace rozwojowe	18 354	19 792
Udziały i akcje w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach	11 307	11 259
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 483	6 483
Aktywa finansowe pozostałe	5 673	2 126
	43 190	41 166
Aktywa obrotowe		
Należności handlowe	51 759	16 858
Aktywa finansowe pozostałe	258	1 560
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	3 671	3 560
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 129	15 626
	62 817	37 604
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	-	-
Razem aktywa	106 007	78 770
KAPITAŁ WŁASNY		
Kapitał zakładowy	6 710	6 710
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	32 064	32 064
Kapitały pozostałe	3 732	3 247
Zatrzymane zyski	25 293	18 450
Razem kapitał własny	67 799	60 471
ZOBOWIĄZANIA		
Zobowiązania długoterminowe		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 008	3 458
Zobowiązania finansowe pozostałe	542	146
	4 550	3 604
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania handlowe	28 008	13 428
Inne zobowiązania finansowe	106	103
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	1 057	178
Zobowiązania pozostałe	4 487	986
	33 658	14 695
Razem zobowiązania	38 208	18 299
Razem kapitał własny i zobowiązania	106 007	78 770

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Razem kapitał własny
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)	6 710	32 064	3 247	18 450	60 471
Całkowite dochody	-	-	-	10 064	10 064
Uchwała o wypłacie zaliczki na dywidendę	-	-	-	(3 221)	(3 221)
Płatności w formie akcji	-	-	485	-	485
Na dzień 30 września 2021 (niebadane)	6 710	32 064	3 732	25 293	67 799
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)	6 710	32 064	2 389	12 001	53 164
Całkowite dochody	-	-	-	5 025	5 025
Płatności w formie akcji	-	-	644	-	644
Na dzień 30 września 2020 (niebadane)	6 710	32 064	3 033	17 026	58 833

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Okres 9 miesięcy zakończony 30 września	
	2021	2020
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem	11 688	6 326
Korekty:	(14 348)	11 258
Amortyzacja	9 033	8 910
Zyski / (straty) z tytułu różnic kursowych	(23)	217
Wynik z działalności inwestycyjnej	6	(301)
Zmiana stanu należności, innych należności i rozliczeń międzyokresowych	(35 431)	(7 734)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	15 336	8 266
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(3 978)	(40)
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	419	423
Płatności w formie akcji	485	644
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(195)	873
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 660)	17 584
Działalność inwestycyjna		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	42
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(243)	(121)
Nakłady na prace rozwojowe	(7 219)	(7 787)
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek	179	85
Udzielenie pożyczek	(2 336)	(493)
Odsetki od pożyczek	11	4
Wpływy z tytułu likwidacji spółek zależnych	-	274
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	(66)	(2)
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	3	-
Otrzymane dywidendy	3 915	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 756)	(7 998)
Działalność finansowa		
Spłaty pożyczek	-	(300)
Spłata zobowiązań leasingowych	(77)	(32)
Odsetki zapłacone	(5)	(11)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(82)	(343)
Przepływy pieniężne netto razem	(8 498)	9 243
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	1	(340)
Środki pieniężne na początek okresu	15 626	2 325
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:	7 129	11 228
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 9 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 WRZEŚNIA 2021 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa skupiała się na działalności w segmencie gier hyper-casual. Jednocześnie kontynuowana była produkcja i wydawanie własnych gier mid-core w modelu Game as a Service („GaaS”), a także w segmencie Driving Simulator, w którym od wielu lat posiada wiodącą pozycję rynkową.

Skonsolidowane kwartalne dane wynikowe

	Q3 2020	9 m-cy 2020	Q1 2021	Q2 2021	Q3 2021	9 m-cy 2021	zmiana 9 m-cy 2021 vs 9 m-cy 2020	% zmiana 9 m-cy 2021 vs 9 m-cy 2020
Przychody, w tym:	35,776	105,958	42,894	70,677	57,614	171,185	65,227	62%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	8,951	22,751	6,565	15,424	12,453	34,442	11,691	51%
Reklamy	26,755	82,295	36,168	55,010	44,948	136,126	53,831	65%
Główne koszty zmienne:	22,094	66,332	26,890	50,644	40,272	117,806	51,474	78%
Prowizje platform	2,679	6,819	2,105	4,489	3,400	9,994	3,175	47%
User Acquisition*	16,835	52,084	22,870	41,843	32,636	97,349	45,265	87%
Rev share	2,580	7,429	1,915	4,312	4,236	10,463	3,034	41%
Przychody minus główne koszty zmienne	13,682	39,626	16,004	20,033	17,342	53,379	13,753	35%
EBITDA	6,105	22,158	8,175	10,247	7,234	25,656	3,498	16%
Przychody/koszty finansowe	11	57	9	(460)	9	(442)	(499)	-875%
WYNIK NETTO	2,005	10,376	3,882	5,528	3,349	12,759	2,383	23%
Zdarzenia jednorazowe**	377	377	-	476	-	476	99	26%
Podatek bieżący/odroczone od zdarzeń jednorazowych	(72)	(72)	-	(91)	-	(91)	(19)	27%
EBITDA skorygowana	6,482	22,535	8,175	10,247	7,234	25,656	3,121	14%
WYNIK NETTO skorygowany	2,310	10,681	3,882	5,913	3,349	13,144	2,463	23%
udziały mniejszości	924	924	1,046	2,137	1,023	4,206	3,282	355%

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

** W Q3 2020 roku – koszty doradztwa przy umowie inwestycyjnej dotyczącej SuperScale oraz przy pozyskaniu dofinansowania w ramach programu GameInn. W Q2 2021 roku – wycena opcji call dla funduszu Level-Up First S.à.r.l. do nabycia od Spółki 112 udziałów w SuperScale.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (171,2 mln PLN) były o 62% wyższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (106,0 mln PLN). Głównym motorem wzrostu przychodów były gry hyper-casual, które monetyzują się głównie poprzez reklamy - porównując okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2021

roku oraz analogiczny okres roku 2020, przychody z reklam wzrosły o 65%. Za wzrost przychodów z mikropłatności odpowiada w głównej mierze gra Hunt Royale, której premiera miała miejsce 25 marca 2021 roku.

Wraz ze wzrostem przychodów z gier, zwiększyły się również koszty własne sprzedaży. W analizowanym okresie 2021 roku wyniosły one 148,5 mln PLN i były wyższe o 62,7 mln PLN, tj. o 73% w porównaniu do analogicznego okresu 2020 roku (85,8 mln PLN). Wzrost ten wynikał przede wszystkim z wyższych wydatków na User Acquisition, które wyniosły 97,3 mln PLN i były wyższe o 45,3 mln PLN, tj. 87% w porównaniu do analogicznego okresu 2020 roku. W ujęciu nominalnym wzrosły również koszty rev share oraz prowizji platform, natomiast udział tych kosztów w relacji do przychodów ukształtował się na podobnym poziomie jak w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Jednocześnie wraz z rozwojem skali działalności Grupy oraz rosnącym portfolio gier, zwiększyły się koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży, które w okresie 9 miesięcy zakończonym 30 września 2021 roku wyniosły 12,9 mln PLN, czyli o 6,2 mln PLN więcej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. W związku z rozwojem działalności Grupy wzrosły koszty zespołów nieprodukcyjnych, głównie User Acquisition, Publishing oraz Kreacji Marketingowych, w konsekwencji większa część kosztów osobowych odnoszona była w rachunek zysków i strat, niż miało to miejsce w analogicznym okresie roku poprzedniego. Ponadto Grupa intensywnie inwestowała w obszar współpracy z zagranicznymi zespołami deweloperskimi, wyspecjalizowanymi w gatunku hyper-casual, co skutkowało wzrostem kosztów usług obcych r/r o 4,5 mln PLN.

Premiery nowych gier oraz krótki okres amortyzacji gier hyper-casual przełożyły się z kolei na wzrost kosztów amortyzacji, która wyniosła 9,6 mln PLN (9,0 mln PLN w analogicznym okresie 2020 roku).

Koszty ogólnego zarządu ukształtowały się na poziomie 7,3 mln PLN, tj. o 0,3 mln PLN (4%) wyższym, niż w analogicznym okresie roku poprzedniego.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację) wyniosła w bieżącym okresie 25,7 mln PLN (22,2 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś zysk netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 13,1 mln PLN (10,7 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Suma aktywów Grupy na dzień 30 września 2021 roku wyniosła 118,5 mln PLN, tj. o 28,2 mln PLN więcej niż na koniec roku 2020. Do wzrostu aktywów przyczyniły się przede wszystkim należności handlowe, których saldo wyniosło 25,8 mln PLN, tj. o 11,2 mln PLN więcej niż na dzień 31 grudnia 2020 roku. Wzrost należności wynikał z około 66% wyższej sprzedaży odnotowanej we wrześniu 2021 roku w porównaniu do grudnia roku poprzedniego. W związku z dodatnimi przepływami pieniężnymi wygenerowanymi przez Grupę w pierwszych 9 miesiącach 2021 roku, saldo środków pieniężnych wyniosło 36,1 mln PLN i było wyższe o 15,4 mln PLN w porównaniu do 31 grudnia 2020 (20,7 mln PLN).





W pozostałych należnościach najbardziej istotną kwotę stanowią należności z tytułu podatku VAT (7,1 mln PLN na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego w porównaniu do 5,3 mln PLN na koniec 2020 roku). Wzrost był związany z wyższymi wydatkami na UA, co przełożyło się na wyższą kwotę podatku do zwrotu. Większość należności powinna wpłynąć do Spółki w kolejnym kwartale.





Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 43,4 mln PLN i zwiększył się o 19,9 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2020 roku. Wzrost wynikał ze zmiany zobowiązań krótkoterminowych (wzrost o 19,2 mln PLN), na co złożyły się w głównej mierze wyższe wydatki na User Acquisition.

1.2 Obszar produkcji i wydawania gier

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu Grupa i spółki z nią powiązane wydały łącznie 22 gry na platformach iOS oraz Android, w tym 20 gier typu hyper-casual i 2 mid-core, oraz 21 gier wydanych w modelu Premium na platformie Nintendo Switch.


Tytuły wydane w 2021 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania zaprezentowano w tabeli poniżej.



Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p>Base Jump Wing Suit Flying (wydana 26 stycznia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Sport ekstremalny dla najodważniejszych! Gra pozwala wcielić się w skoczka, który w specjalnym kostiumie lata nad najróżniejszymi lokalizacjami. Dzięki intuicyjnej obsłudze każdy może spróbować swoich sił!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Ski Ramp Jumping (wydana 5 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Połączenie kaskaderskich rewolucji i sportów zimowych. W Ski Ramp Jumping skacze się na wielkie odległości na nartach, ale też na sankach i w bobsleju. Wśród zróżnicowanych lokalizacji znajduje się nie tylko zimowa skocznia - jest również tropikalna wyspa czy miejskie wieżowce.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Extreme Car Sports (wydana 8 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Nowe spojrzenie na samochodową kaskaderkę! Gra pełna szybkości, ekscytujących samochodów i skoków na ekstremalne odległości. Wśród zróżnicowanych lokacji, dostępnych graczowi, znajdują się m.in. cyberpunkowe miasto i lotniskowiec!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Shoe Race (wydana 15 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra łącząca świat mody i pieszych wyścigów! Zadaniem gracza jest zmienianie butów tak, by pasowały do nawierzchni. Tylko szybkość i umiejętność dobierania stroju pozwolą wygrać wyścig!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	


<p>Hunt Royale (wydana 25 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek Battle Royale/MOBA</p> <p>Innowacyjna gra multiplayer, która łączy szalenie popularne gatunki Battle Royale i MOBA. Gracz jako łowca walczy z najrozmaitszymi fantastycznymi stworami, rywalizując jednocześnie z innymi graczami. Do wyboru jest 30 wyjątkowych wojowników, oferujących różnicowane style zabawy.</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności</p>	
<p>Make It Fly (wydana 26 kwietnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Coś dla kreatywnych miłośników lotnictwa. Gra o konstruowaniu fantastycznych maszyn latających i sprawdzaniu, jak poradzą sobie w powietrzu. Z wykorzystaniem dostępnych części gracz składa własny samolot tak, by poradził sobie w różnych scenariuszach. Intuicyjny interfejs i różnorodność dostępnych możliwości sprawiają, że można tu dać upust swojej pomysłowości!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Idle Inventor - Factory Tycoon (wydana 29 kwietnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek Idle Clicker</p> <p>Oryginalna gra idle i efekt ponad roku pracy zespołu developerskiego. Gracz buduje tu różnego rodzaju fabryki, produkujące rozmaite pojazdy - samochody, samoloty, sprzęt wojskowy, a nawet pojazdy kosmiczne! Dzięki dobrze przemyślanemu balansowi rozgrywki zabawy jest tu na długo!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Idle Gas Station (wydana 24 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Idle Gas Station to wyjątkowe połączenie gatunków idle i hyper-casual. Gracz prowadzi tu stację benzynową, dbając o jej rozwój, zarobki i przyciąganie nowych klientów. Do odkrycia jest 5 zróżnicowanych lokacji, a w trakcie rozgrywki gracz odblokowuje kolejne samochody.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Superhero Race! (wydana 20 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Superbohatera wariacja na temat niezwykle popularnego "Shoe Race". Gracz obserwuje zmagania superbohaterów, którym musi wybierać moce odpowiednie do stojącego przed nimi wyzwania. Gra oferuje prostą, angażującą rozgrywkę, która wciągnie nie tylko fanów filmów o superbohaterach.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Ramp Bike Jumping (wydana 18 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra o niesamowitych ewolucjach powietrznych na motorze. Pojawia się w niej punkcja za akrobacje i rozmaite, zróżnicowane pojazdy do wyboru - w tym nawet sanki! To, co to najważniejsze to dobra zabawa połączona z odrobiną szaleństwa!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Multi Race: Match The Car (wydana 7 czerwca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Oryginalne podejście do tematyki gry samochodowej. W grze dopasowujemy pojazdy do zmieniającej się powierzchni. Całość przedstawiona jest w przyjemnej do oka oprawie 2D, a podczas rozgrywki trzeba się wykazać refleksem, spostrzegawczością i odrobiną abstrakcyjnego myślenia.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Offroad Hill Climb (wydana 10 czerwca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra typu hyper-casual dla fanów jeżdżenia poza utartymi szlakami. Offroad Hill Climb pozwala zasiąść za kierownicą jednej z potężnych maszyn i bić rekordy w trudnych warunkach terenowo-pogodowych. Do odkrycia jest 10 samochodów i 25 poziomów.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Super Hero Flying School (wydana 6 lipca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Każdy bohater był kiedyś... początkującym bohaterem. I każdy musiał kiedyś nauczyć się latać. Teraz każdy gracz może zobaczyć, jakie to uczucie! W tej produkcji wcielić się można w rozlicznych herosów, trenujących swoje umiejętności w zróżnicowanych lokacjach.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Crazy Plane Landing (wydana 21 lipca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra dla miłośników akrobatycznych wyczynów. Lotnicze ewolucje, w których lądowanie - jakkolwiek obecne w tytule - jest całkowicie opcjonalne. Opcjonalna za to nie jest destrukcja i świetna zabawa. Gra będzie rozbudowywana o kolejne poziomy w przyszłości.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Raft Life (wydana 16 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Jak może wyglądać życie na pełnym morzu? O tym można się przekonać w tej grze. Gracz zbiera surowce i rozbudowuje swoją tratwę o kolejne elementy. Czekają na niego różne niebezpieczeństwa i niespodzianki.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Kiss in Public (wydana 16 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra o nastolatkach, okazujących sobie uczucie w miejscach publicznych. Celem jest takie pocałowanie drugiej osoby, by nie zauważyli tego postronni. Niewinna i zabawna produkcja, przyciągająca swoim urokiem i bezpretensjonalnością.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Construction Ramp Jumping (wydana 30 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Nieokreślona destrukcja, powodowana za pomocą ciężkiego wyposażenia prosto z placów budowy. Dzięki tej grze można się przekonać, jak to jest rzucić walcem drogowym w budynek, a to dopiero początek. Na gracza czeka tu wiele równie szalonych wyzwań, które utrzymają przed ekranem na długo!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Fight Pose (wydana 1 września 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Fight Pose to połączenie bijatyki i gry logicznej. Zadaniem gracza jest tu ustawienie postaci w pozycji bojowej tak, by pokonała przeciwnika. Jeżeli zaliczy trafienie bronią szybciej niż druga postać - wygrywa.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Hyper Cards (wydana 13 września 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Kolekcyjna gra karciana, w której na pierwszy plan wysuwa się sam akt kolekcjonowania. Otwieranie paczek, zbieranie najrzadszych okazów, wymienianie ich w celu skompletowania całej kolekcji - jest tu wszystko, co sprawia, że gry tego typu są wciągające i angażujące!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Jump into the Plane (wydana 7 października 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Samochodowa gra kaskaderska o niezwykłym pomysśle. Gracz wykonuje powietrzne ewolucje w samochodzie, starając się wskoczyć nim na pokład lecącego samolotu. Szalona i trzymająca w napięciu zabawa, sprawdzająca się zarówno w krótkich sesjach, jak i przy dłuższych posiedzeniach!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>High School Popular Girls (wydana 12 października 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra narracyjna o wyzwaniach i trudnościach związanych z przeprowadzką i rozpoczęciem nauki w nowej szkole. Ta niepozorna historia szybko nabiera tempa, przeradzając się w pełną zwrotów akcji przygodę, która zaskakuje na każdym kroku.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Hyper Touchdown 3D (wydana 17 października 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Wciągająca propozycja dla fanów futbolu amerykańskiego. Gra koncentruje się na najbardziej efektownych elementach tego sportu. Gracz wybiera swojego zawodnika i prowadzi go do sportowej chwały. Pokonując rywali i wspinając się w rankingach odblokowuje kolejne nagrody.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

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

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie wystąpiły istotne czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe. Pozostałe istotne czynniki i zdarzenia zostały opisane w punkcie 1.

3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta

Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta zostały opisane w nocie 2 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2021 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 kwartalnego (25 listopada 2021 roku) oraz na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. raportu za I półrocze 2021 roku (24 września 2021 roku):

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarsz	1 837 208	2 837 208	13,69%	14,61%
Marcin Olejarz	1 862 500	2 862 500	13,88%	14,74%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	29,81%	30,90%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	27,76%	29,48%
Pozostali akcjonariusze	1 995 292	1 995 292	14,87%	10,27%
	13 420 000	19 420 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

Stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące ujawniono w tabeli powyżej (pozostali członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki nie posiadają akcji ani uprawnień do nich).

6 Istotne postępowania toczące się przed sądem

W okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu przeciwko BoomBit S.A. ani jednostkom zależnym nie toczą się żadne istotne postępowania sądowe, arbitrażowe ani administracyjne.

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

W związku z sukcesem wydanych gier typu hyper-casual, Grupa planuje utrzymywać znacząco zwiększone zaangażowanie w produkcję oraz kampanie marketingowe w tym gatunku.

Charakterystyka gier hyper-casual:

- Koszt wytworzenia jest znacznie niższy niż w przypadku gier mid-core ze względu na krótszy czas produkcji. Istotnie ogranicza to ryzyko związane z zaangażowaniem zasobów na poszczególnych tytułach.
- Gry tego gatunku otwarte są na jak największą grupę potencjalnych użytkowników, dzięki czemu koszt pozyskania użytkowników jest relatywnie niski. Grupa jest w stanie prowadzić efektywne kampanie User Acquisition z okresem zwrotu, który wynosi zaledwie kilka dni, czyli znacznie szybciej niż w przypadku gier mid-core.
- Gry monetyzują się przede wszystkim poprzez reklamy, a zatem od tych przychodów nie są dodatkowo potrącane prowizje mobilnych platform dystrybucyjnych.

W 2021 roku Grupa intensywnie inwestuje w obszar współpracy z zagranicznymi zespołami deweloperskimi, wyspecjalizowanymi w gatunku hyper-casual. Jednocześnie Grupa podjęła decyzję o przeniesieniu tego obszaru działalności do spółki BoomHits Sp. z o.o. („BoomHits”), która jest odpowiedzialna za współpracę z zewnętrznymi deweloperami i wydawanie gier hyper-casual, tworzonych przez te studia. W marcu 2021 roku BoomHits odniósł swój pierwszy światowy sukces – gra Shoe Race, wyprodukowana przez tureckie studio Cappuccino, we współpracy z zespołem wydawniczym BoomHits, stała się światowym hitem osiągając 1 miejsce w rankingach gier free-to-play w AppStore w 5 krajach (w tym w USA i w Niemczech) oraz pozycję w TOP10 w ponad 20 krajach.

Strategia Grupy oparta jest na trzech filarach zdedyfikowanej działalności. Poza produkcją i wydawaniem własnych gier, Grupa rozwija jednocześnie działalność wydawniczą w ramach której współpracuje aktualnie z kilkunastoma zewnętrznymi studiami z całego świata. Z najlepszymi zespołami deweloperów gier hyper-casual Grupa tworzy spółki joint venture. Efektem tego typu współpracy w I półroczu 2021 roku było powołanie spółki ADC Games sp. z o.o., której współdziaławcą jest studio deweloperskie App Design Dot Company Ltd. z Wielkiej Brytanii. Wspólne przedsięwzięcie ma już na swoim koncie pierwsze sukcesy wydawnicze w postaci gier hyper-casual. Gra Superhero Race!, która wydana została w maju 2021 roku oraz Hyper Cards wydane we wrześniu 2021 roku mają pozytywny wpływ na rezultaty finansowe Grupy. Druga z wymienionych gier osiągnęła 1 miejsce w rankingu gier karcianych w ponad 60 krajach. W trzecim kwartale 2021 roku, w ramach wspólnego przedsięwzięcia z tureckim studiem Cappuccino, Grupa stworzyła spółkę Skyloft Sp. z o.o.

Mając na uwadze powyższe, Grupa przewiduje, że gry hyper-casual będą miały nadal kluczowy wpływ na wyniki roku 2021.

Ponadto w marcu 2021 roku wydana została gra mid-core - Hunt Royale, której rezultaty mają bardzo pozytywny wpływ na wyniki Grupy. W kolejnych miesiącach planowane jest dalsze rozwijanie gry polegające na uruchomieniu nowego trybu rozgrywki i dodaniu dodatkowych treści. Dodatkowo Grupa będzie kontynuowała wydawanie gier na platformę Nintendo Switch (w 2021 roku, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania na tej platformie zadebiutowało 21 gier) oraz utrzymywała dotychczasowe portfolio gier w gatunkach, w których posiada pozycję wiodącego producenta, tj. Driving Simulator i Bridge.

Wraz z rosnącą skalą działalności Grupa intensywnie rozwija własne narzędzia i algorytmy do automatyzacji procesów UA, optymalizacji kosztu pozyskania graczy i maksymalizacji zwrotu z gier. Dzięki nim możliwe jest prowadzenie efektywnych kampanii marketingowych dla dowolnej liczby gier.

W najbliższych kwartałach, wpływ na wyniki finansowe Grupy mogą mieć dynamicznie zmieniające się kursy walut. Z tytułu prowadzonej działalności Grupa narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych, ponieważ

dominującymi walutami rozliczeniowymi są waluty obce, w szczególności dolar amerykański. Aprecjacja lub deprecjacja złotego względem walut obcych może wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy, w szczególności na przychody ze sprzedaży.

Istotną kwestią w perspektywie rozwoju działalności Grupy w bieżącym roku obrotowym jest zmiana zasad ochrony prywatności Apple (App Tracking Transparency). Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, w kwietniu 2021 roku Apple wprowadził w swoich urządzeniach funkcję, która wyświetla użytkownikowi telefonu pytanie, czy dana aplikacja (w przypadku Grupy – gra) może śledzić użytkownika w innych aplikacjach lub witrynach internetowych firm trzecich w celu dostosowywania reklam lub udostępnić informacje brokerom danych. Brak wyrażenia zgody powoduje, że wyświetlane reklamy nie są sprofilowane. W krótkim terminie powyższe zmiany skutkują spadkiem dochodowości reklam (po stronie monetyzacyjnej) przy jednoczesnym spadku cen reklam (po stronie User Acquisition), co w finalnym efekcie przekłada się na osiągnięte wyniki finansowe. Z upływem czasu otoczenie rynkowe się stabilizuje i sieci reklamowe oraz reklamodawcy dostosowują się do nowej sytuacji po wprowadzonych przez Apple zmianach w polityce prywatności.

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 osiągnięte wyniki będzie miała realizacja strategii Grupy, debiuty nowych gier oraz działania opisane w pkt 9 powyżej.

Niniejszy skonsolidowany rozszerzony raport okresowy za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2021 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 24 listopada 2021 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu