BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE 2021

KWIECIEŃ 2022

Najważniejsze wydarzenia.

- Dynamiczny rozwój produkcji wewnętrznej, działalności wydawniczej i joint venture
- Ponad 1 miliard pobrań gier BoomBit od początku działalności
- Rekomendacja zarządu do wypłaty 10,7 mln PLN dywidendy

240 mln PLN (+71% r/r) przychodów z gier*

16,5 mln PLN skorygowanego zysku netto

237,8 mln pobrań w 2021

*Prezentowane przychody zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe

BOOMBIT

BoomBit w Liczbach.

- Wiodący producent i wydawca gier mobilnych

Ponad **10** lat działalności w segmencie free-to-play

1 miliard pobrań w historii Grupy

Silny zespół ponad **250** osób na całym świecie

3 filary zdywersyfikowanych przychodów

4 spółki Joint Venture

26 gier wydanych w 2021

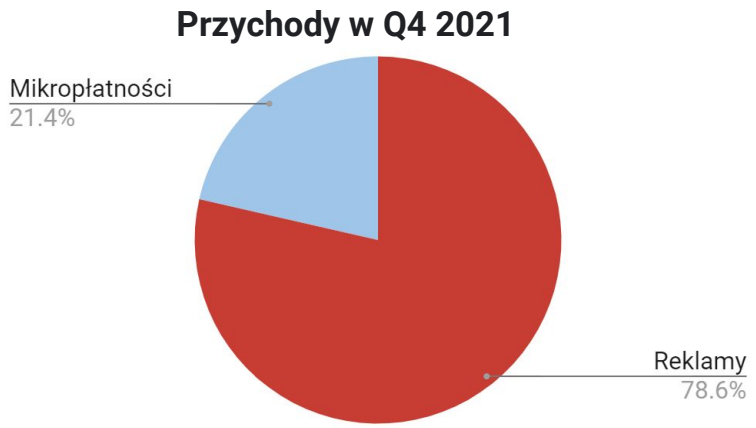
2021 TOP 10 wg przychodów		
1.	Hunt Royale	42,1 mln PLN
2.	Slingshot Stunt Driver	23,8 mln PLN
3.	Bike Jump	17,1 mln PLN
4.	Darts Club	14,9 mln PLN
5.	Make It Fly	13,9 mln PLN
6.	Shoe Race	9,6 mln PLN
7.	Base Jump Wing Suit Flying	8,5 mln PLN
8.	Car Driving School	7,9 mln PLN
9.	SuperHero Race	7,1 mln PLN
10.	Idle Inventor - Factory Tycoon	6,5 mln PLN

BOOMBIT

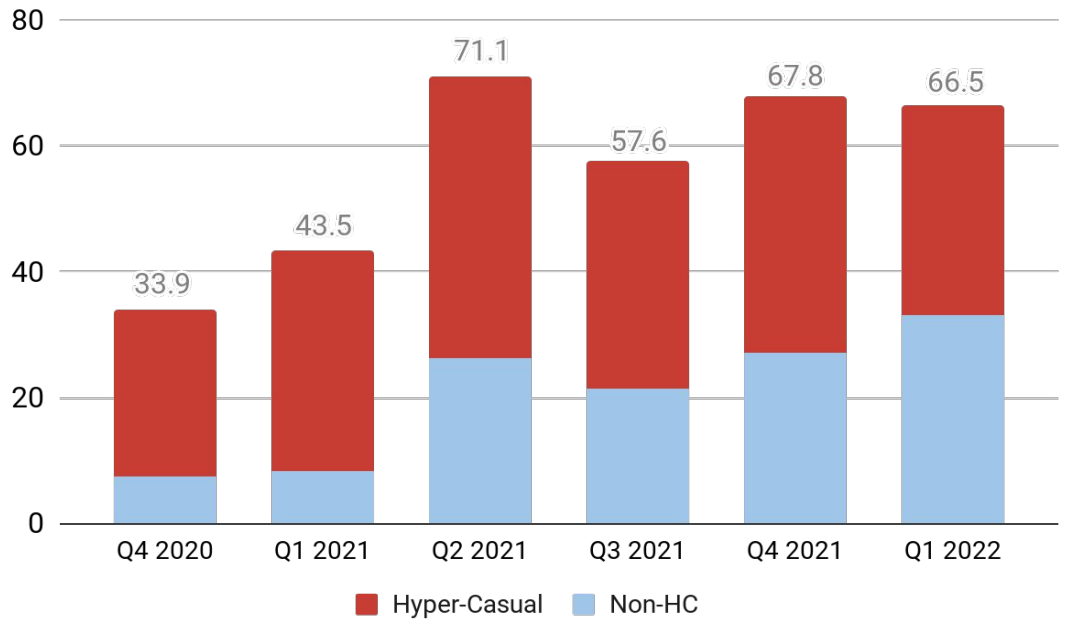
WYNIKI FINANSOWE

Przychody z gier.

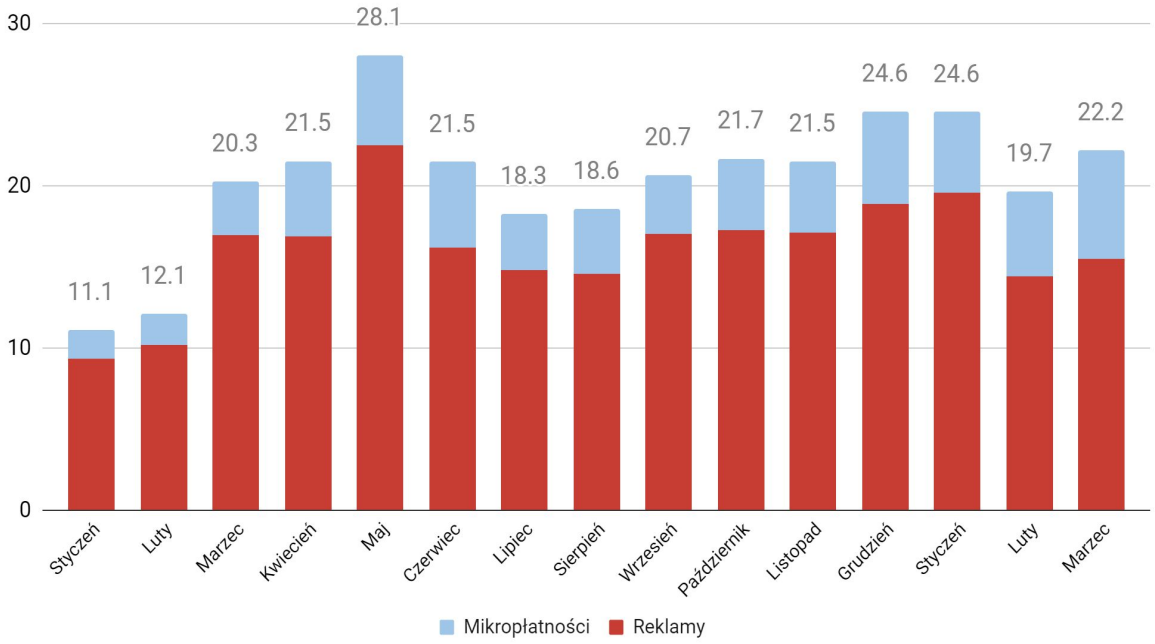
- 67,8 mln PLN przychodów w Q4 2021 (+18% kw./kw., +100% r/r)
- 240 mln PLN przychodów w 2021 (+71% r/r)
- Podtrzymanie dobrych wyników w Q1 2022
- Zrównoważona struktura przychodów



Przychody* (mln PLN)



Przychody* (mln PLN)



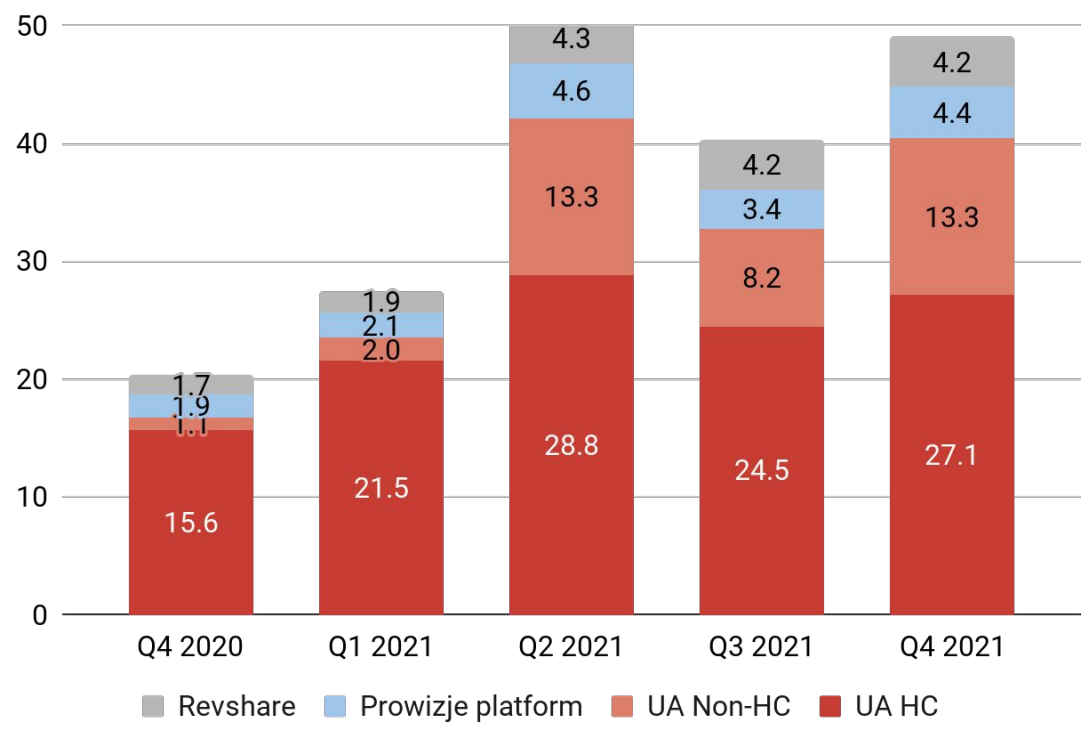
*Prezentowane przychody zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

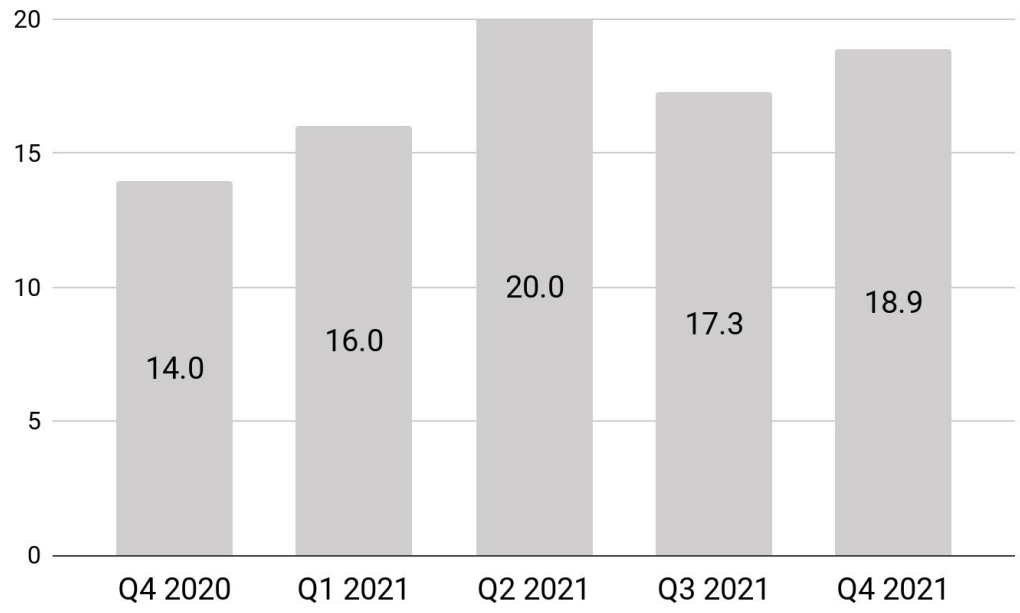
Przychody z gier i główne koszty zmienne.

- Wysoki poziom przychodów pomniejszonych o koszty zmienne (18,9 mln PLN w Q4 2021, +9% kw./kw., +35% r/r)
- 40,4 mln PLN w Q4 2021 inwestycji w UA (+24% kw./kw.)

Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne* (mln PLN)



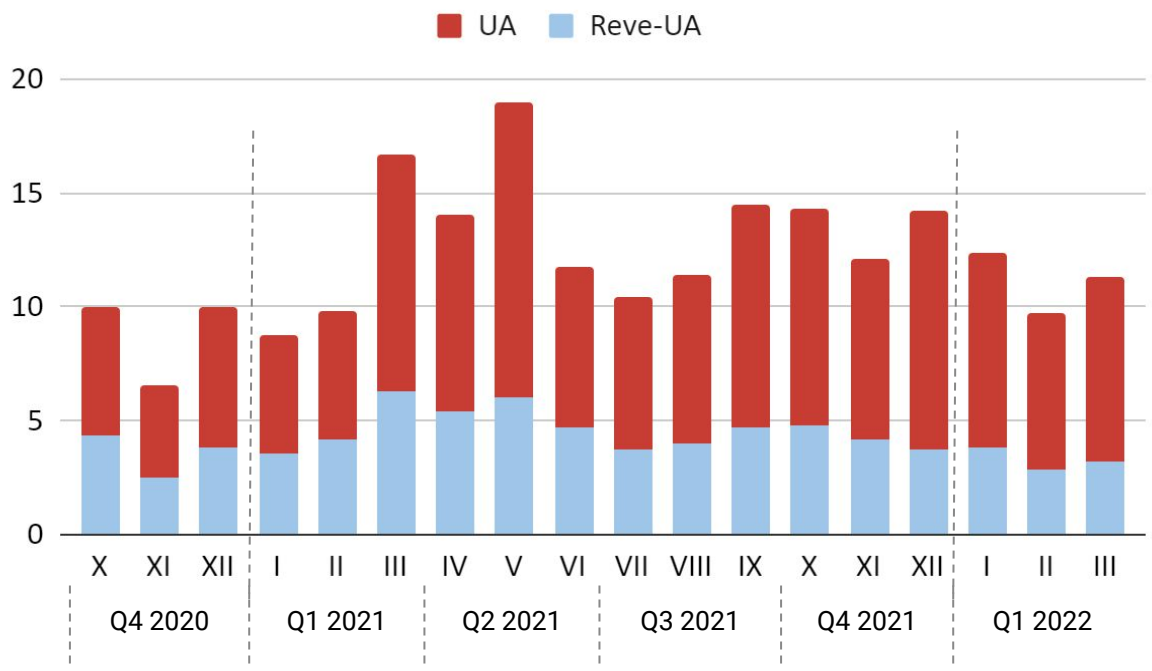
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

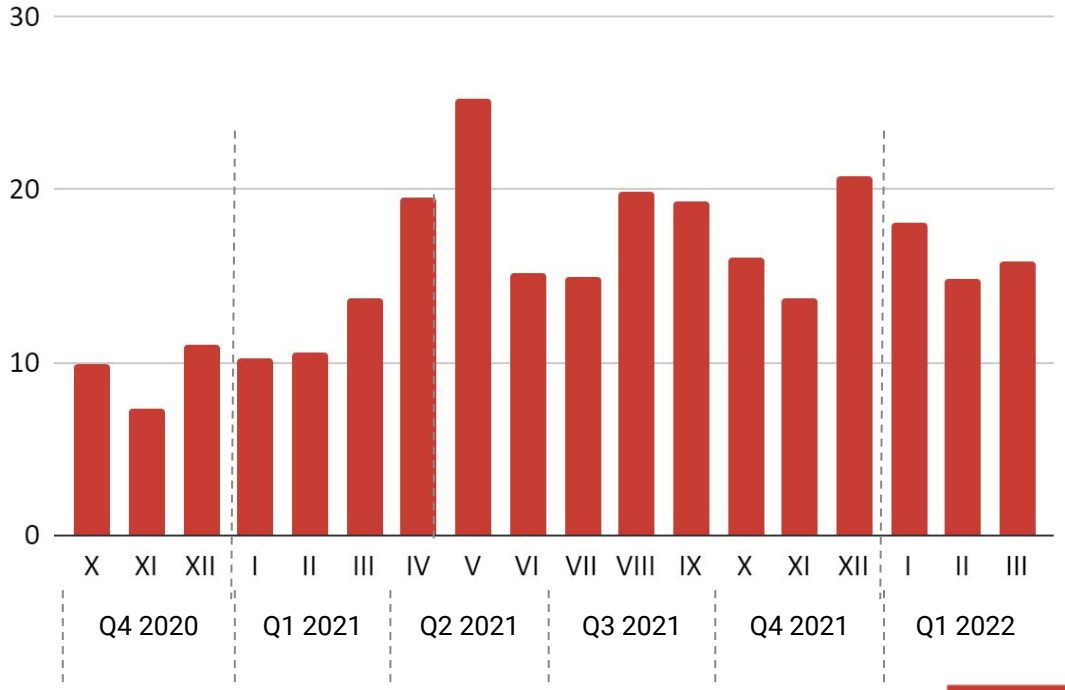
Hyper-Casual.

- 40,6 mln PLN przychodów w Q4 2021 (+12% kw./kw. and +53% r/r)
- Q4 2021 drugim najlepszym w historii Grupy
- 156,8 mln PLN w 2021 (+61% r/r)

Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)



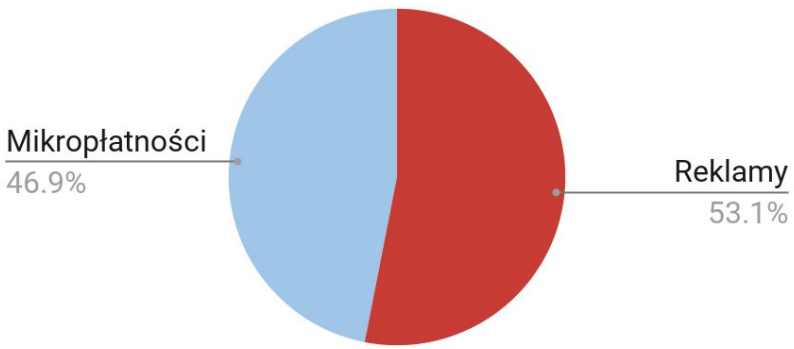
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

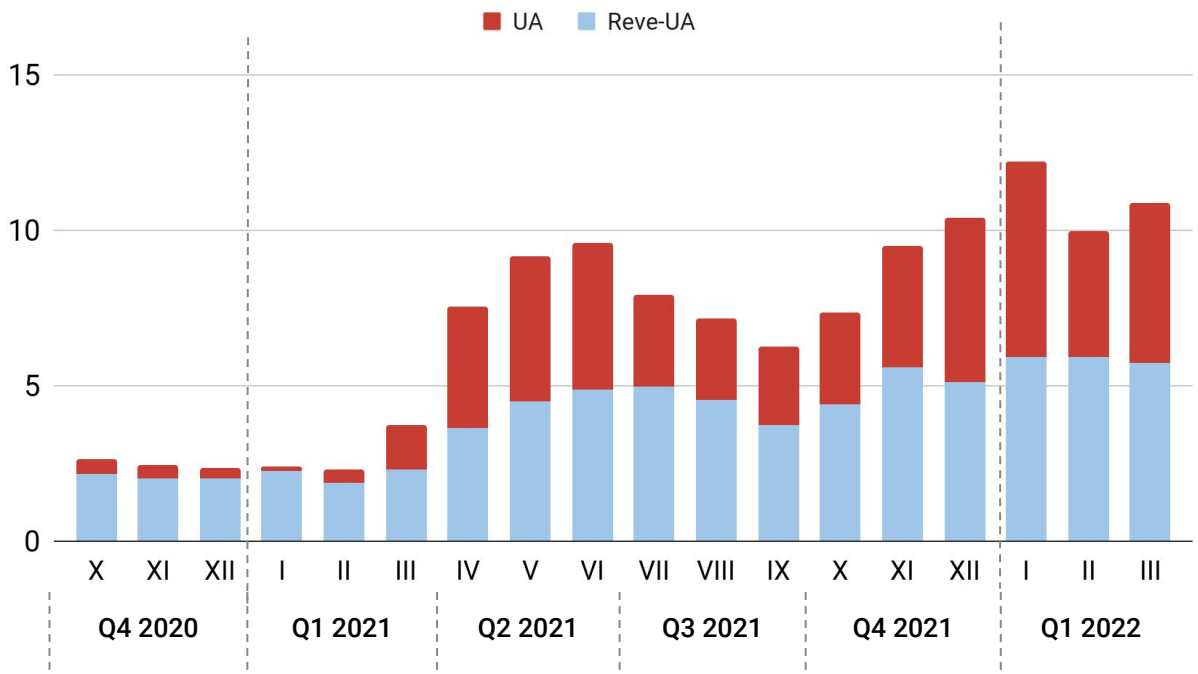
Non-HC.

- 27,2 mln PLN przychodów w Q4 2021 (+28% kw./kw. i +263% r/r)
- Q4 2021 i Q1 2022 - najlepsze kwartały w historii
- Sukces Hunt Royale i Darts Club
- Rosnący udział w strukturze przychodów

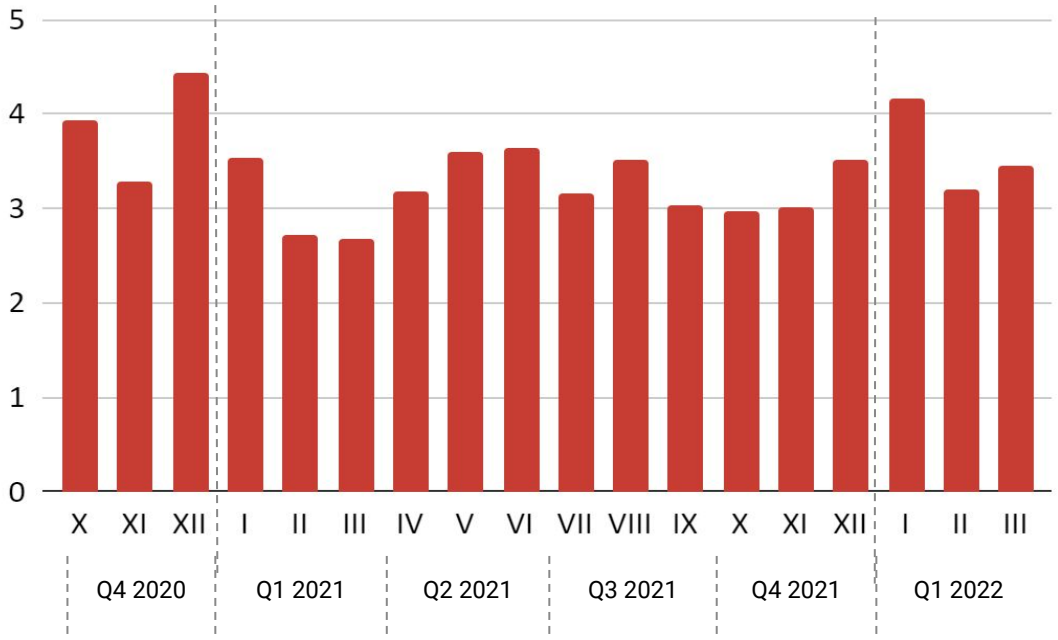
Przychody Q4 2021



Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)



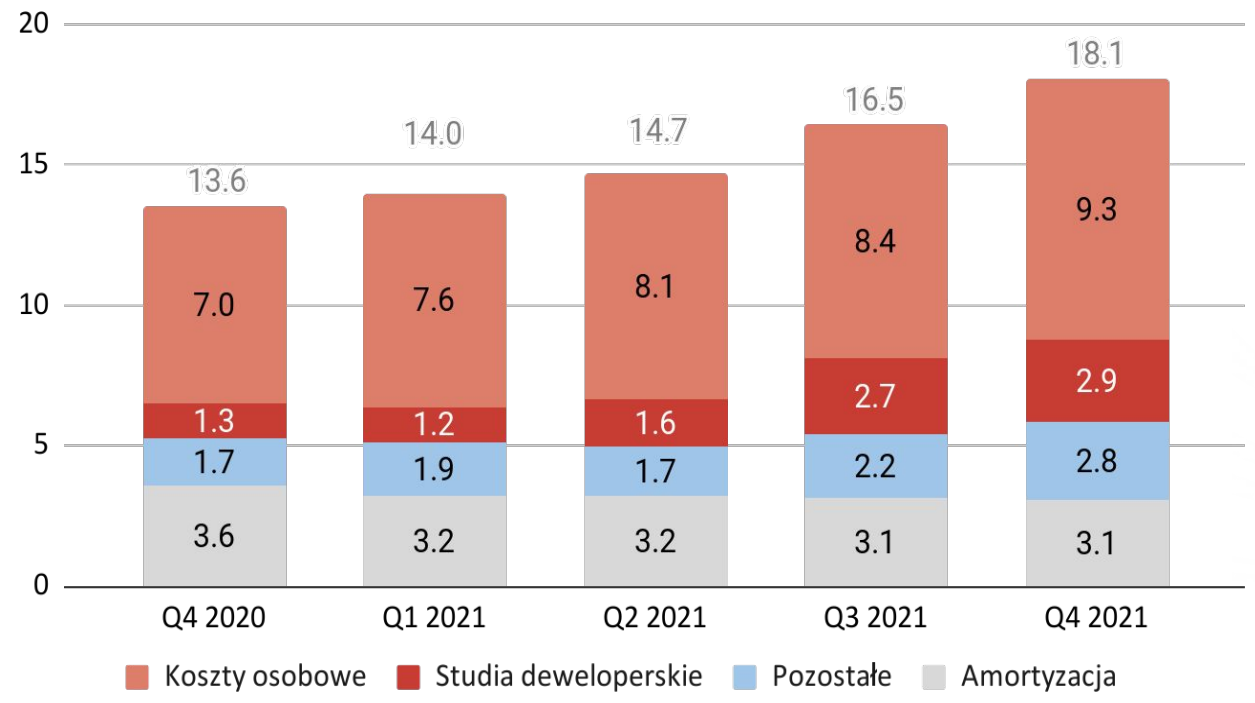
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

Koszty.

- W Q4 2021 udział kosztów w przychodach utrzymany na bezpiecznym poziomie 27% (26% w 2021)
- Główne kategorie kosztów pod kontrolą*

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



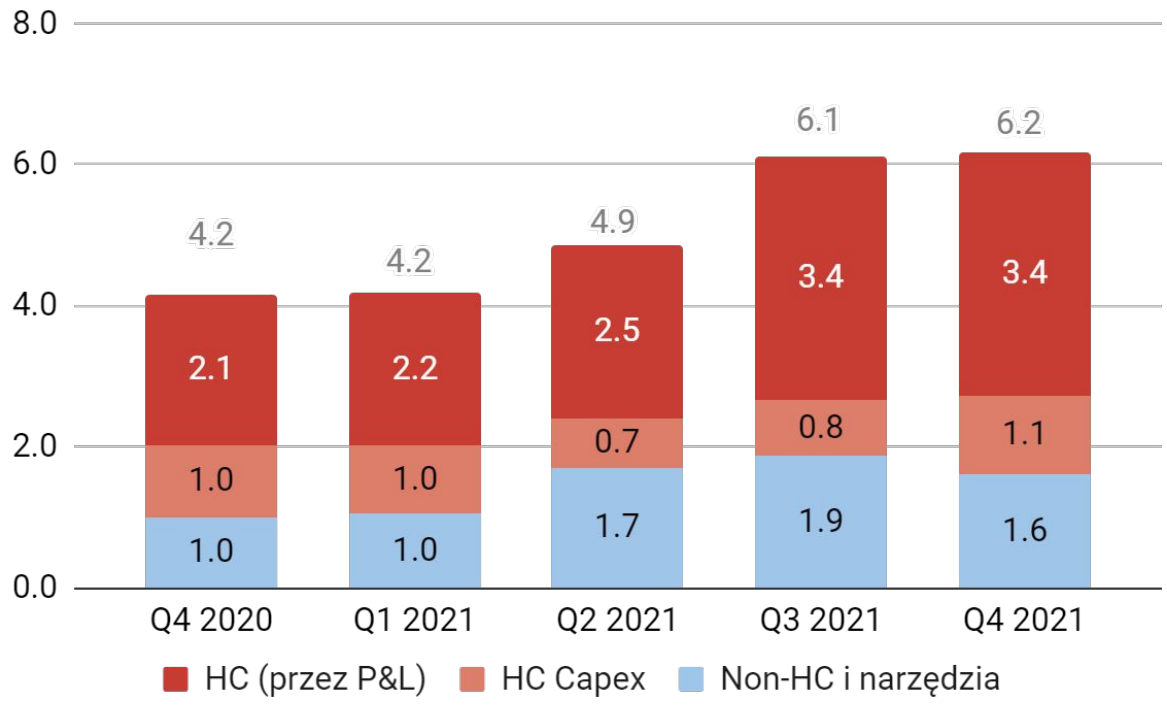
*Wzrost w Q4 2021 spowodowany jest rozpoznaniem rezerwy na premię roczną dla zarządu, bazującej na zakładanej kwocie dywidendy za rok 2021

BOOMBIT

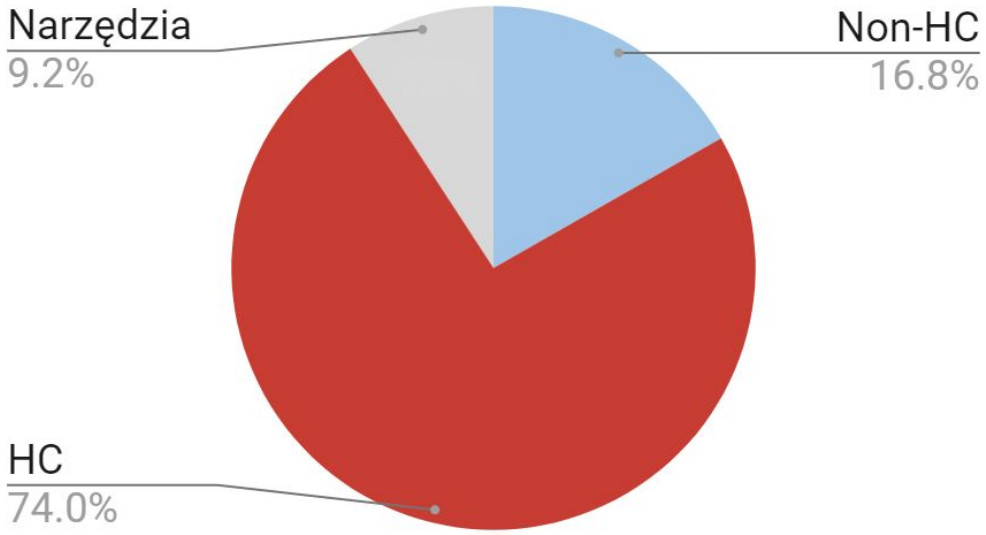
Wydatki inwestycyjne.

- **Stabilny poziom kosztów, brak istotnych zmian kw./kw.**
- **Koszty produkcji w P&L oraz CAPEX ze względu na:**
  - cykl produkcji HC (duży udział fazy testów prototypów)
  - inwestycja w rozwój współpracy z międzynarodowymi studiami

CAPEX i inwestycje w HC (mln PLN)



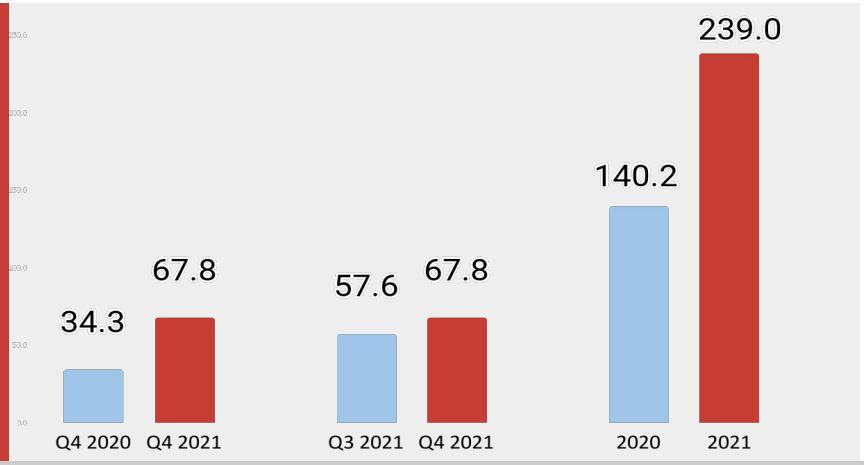
Struktura produkcji (CAPEX oraz P&L) w Q4 2021



BOOMBIT

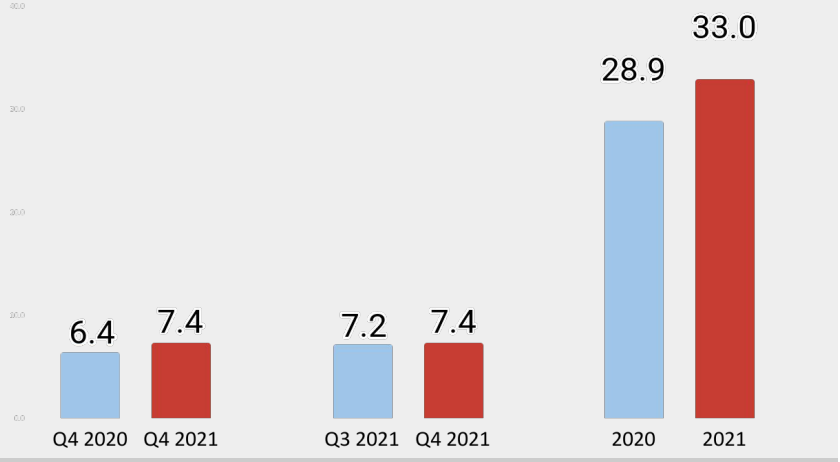
Wyniki.

Przychody (mln PLN)



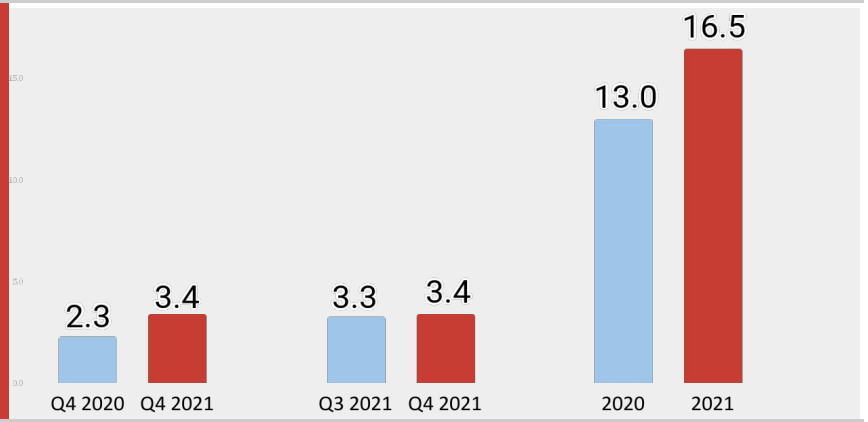
zmiana %	+98%	+18%	+70%

EBITDA skorygowana ** (mln PLN)



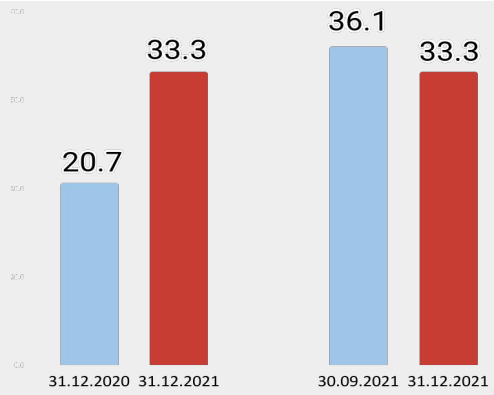
zmiana %	+15%	+2%	+14%

Zysk netto skorygowany* (mln PLN)



zmiana %	+45%	+2%	+27%

Środki pieniężne *(na koniec okresu)* (mln PLN)



W listopadzie 2021 Spółka wypłaciła 3,2 mln PLN zaliczkowej dywidendy

zmiana %	+61%	-8%

*Skorygowane o zdarzenia jednorazowe w Q2 2021 - wycena opcji call dla Level-Up First S.àr.l. na nabycie 112 udziałów w SuperScale (476 tys. PLN) oraz w Q4 2021 - ujęcie w pozostałych przychodach operacyjnych kwoty 500 tys. USD otrzymanego Minimum Gwarantowanego (1,984 tys. PLN), dotyczącego umowy wydawniczej, która nie została w całości wykonana. W Q3 2020 - koszty doradztwa dla umowy inwestycyjnej SuperScale oraz koszty pozyskania dofinansowania w ramach Programu GameInn (377 tys. PLN) oraz w Q4 2020 - odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe (6,268 tys. PLN) i wpływ transakcji dotyczącej SuperScale (8,567 tys. PLN).
**Skorygowane o zdarzenia jednorazowe w Q4 2021 - ujęcie w pozostałych przychodach operacyjnych kwoty 500 tys. USD otrzymanego Minimum Gwarantowanego (1,984 tys. PLN), dotyczącego umowy wydawniczej, która nie została w całości wykonana. W Q3 2020 - koszty doradztwa dla umowy inwestycyjnej SuperScale oraz pozyskania dofinansowania w ramach Programu GameInn (377 tys. PLN) i w Q4 2020 - odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe (6,268 tys. PLN).

BOOMBIT

BOOMBIT

PERSPEKTYWY

Aktualizacja strategii.

- Dalszy rozwój produkcji wewnętrznej, publishingu i JVs
- Obiecujące gry Hyper-Casual i Mid-Core
- Nowe możliwości - blockchain

ZDYWERSYFIKOWANE ŹRÓDŁA PRZYCHODÓW	NOWE MOŻLIWOŚCI
• Produkcja wewnętrzna	• BoomPick - gry typu Merge
• Współpraca z zewnętrznymi studiami	• Gry Casual i Hybrid Casual
• Joint Ventures	• BoomLand - gry Play-And-Earn

BOOMBIT

P2E - Nowe Środowisko.

- Blockchain
- Innowacyjny model biznesowy w branży

	PAY TO PLAY	FREE TO PLAY	PLAY AND EARN
Początek	1972~	2000~	2018~
Przykłady	Starcraft, Civilization	Clash of Clans, Darts Club	Axie Infinity, The Sandbox
Monetyzacja	Jednorazowa cena zakupu	Płatności, reklamy	NFT, tokeny

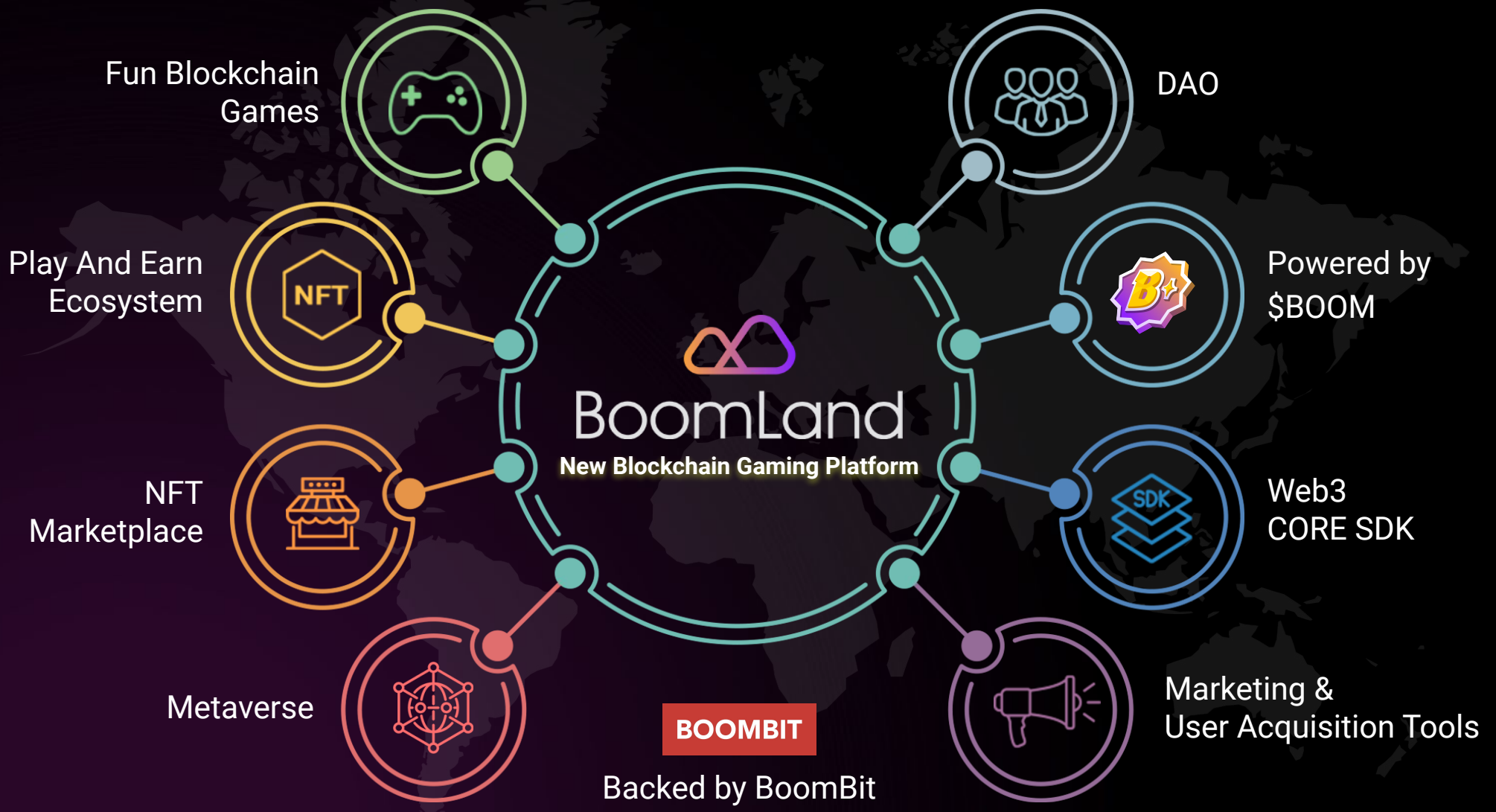
BOOMBIT

BoomLand

Blockchain Gaming Platform

by BOOMBIT

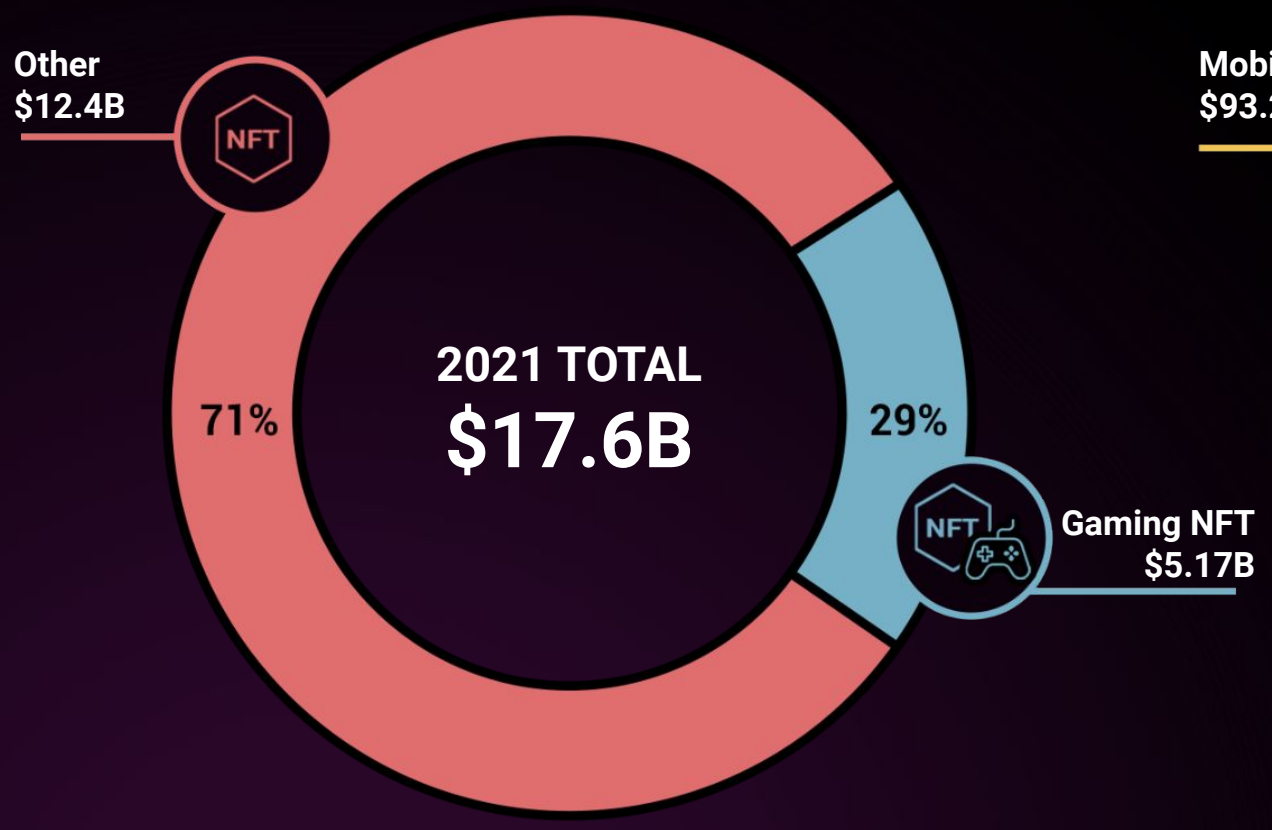
BOOMLAND VISION



BoomLand

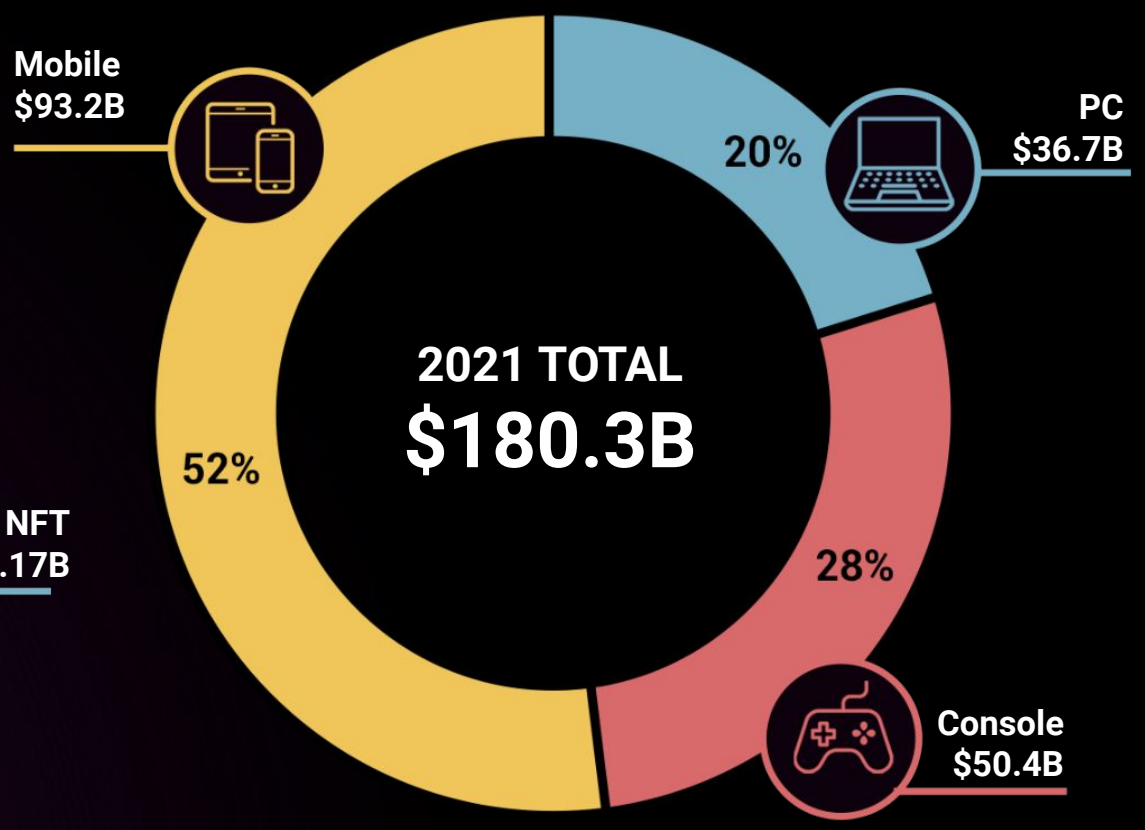
WHY WE NEED A NEW BLOCKCHAIN GAMING PLATFORM

2021 NFT Sales



Projected to Grow to $80 Billion by 2025 with the expansion of the Metaverse & Blockchain Gaming

2021 Global Games Market



BoomLand

source: NewZoo - "The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers". Nonfungible.com

BOOMLAND VALUE PROPOSITION

REMOVING FRICTION BETWEEN WEB2 & WEB3 GAMING

CHALLENGE

- High barrier to entry for Game Developers
- Lack of Blockchain Experience
- Web3 Titles created by Inexperienced Gaming studios
- 7-10 Steps needed before a player can start a game
- Poor User Experience
- Players don't share in Web2 game's success

SOLUTION

- New Web3 Gaming Platform built by Experienced Team
- Publish Blockchain games that are Appealing to Players
- Build & Leverage a Strong Gaming Community
- Simplify the Blockchain experience for the end users
- Core SDK removes barrier to entry for game developers
- Multi platform experience (Web & Mobile)
- Play & Earn rewards players for their dedication

BOOMLAND METAVERSE

VISION: **Build an ecosystem of blockchain games** with **community-driven** and **player-owned economies** that expand the metaverse of BoomLand. **Empower** game developers and studios to bring their titles to the **Blockchain** leveraging our **tools, technology and experience.**

PORT SUCCESSFUL GAMES

BoomBit has plenty of games in its portfolio that are ready for the Play-And-Earn model

INTEROPERABILITY OF DIGITAL ASSETS

$BOOM & $BGEM coins will be used across BoomLand games

DIGITAL OWNERSHIP

Allows players to join in the potential success of the game and get rewarded for their time spent in game.

HUNTERS ON-CHAIN

First game to be released, based on Hunt Royale

PRESERVATION OF VALUE

Unlike the Web2 gaming model, players can retain or realise the value of their progress even after they switch to playing something else.

BoomLand

HUNTERS ON-CHAIN FEATURES

- 40 Character Classes
- Different Game Modes: Bounty Hunter, Duels, Boss Hunt…
- Leaderboards
- Seasons & Battle Pass
- Clans, Guilds & Clan Wars
- LiveOps & Special Events: Tower Defence, Races, Survival Mode
- Upgrade Hunters
- Summon new Hunters
- Lend / Borrow mechanism to play for free

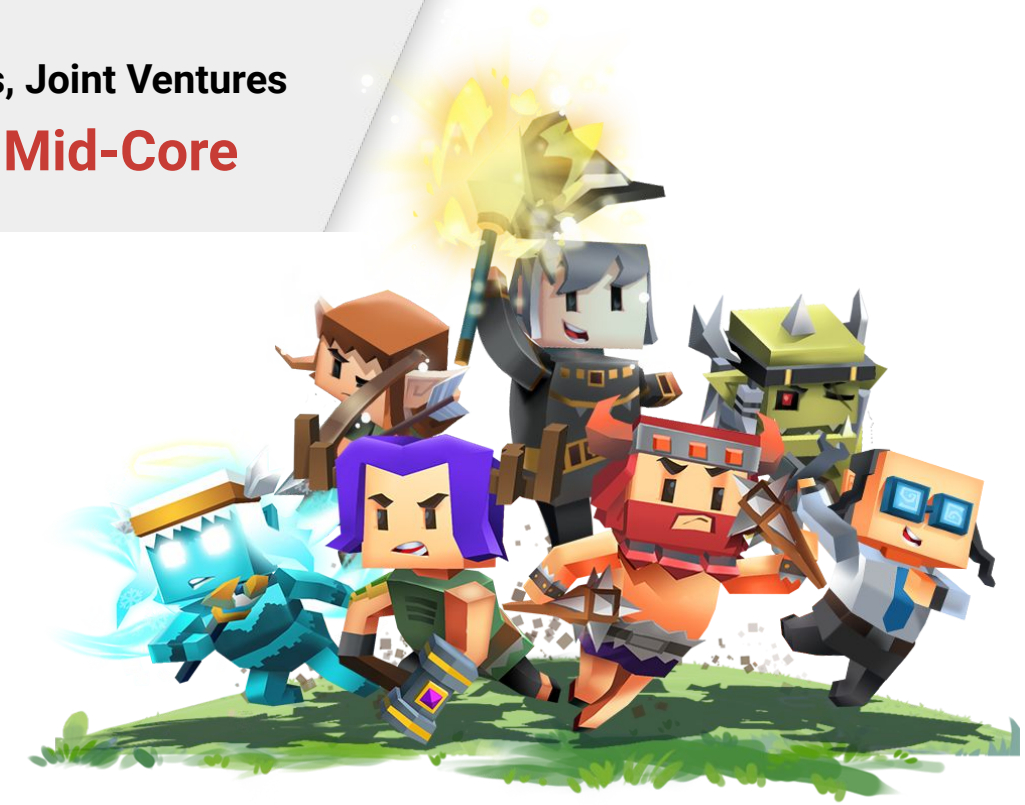
HUNTERS ON-CHAIN

Podsumowanie…

- **239 mln PLN** przychodów i **237,8 mln** pobrań w 2021
- **10,7** mln PLN dywidendy (**0,79** PLN na akcję)
- **1** miliard pobrań w historii
- **3** źródła przychodów: Produkcja wewnętrzna, BoomHits, Joint Ventures
- Silne, zbalansowane portfolio gier **Hyper-Casual i Mid-Core**

…Perspektywy 2022+

- Nowe Joint Ventures
- Gry Merge, Casual i Hybrid Casual
- Play-And-Earn - BoomLand



BOOMBIT

BOOMBIT

ZAŁĄCZNIKI

Kluczowe dane finansowe.

	Q1 2020	Q2 2020	Q3 2020	Q4 2020	Q1 2021	Q2 2021	Q3 2021	Q4 2021	FY 2020	FY 2021
Przychody*	37 793	32 389	35 776	34 278	42 894	70 677	57 614	67 810	**140 236**	**238 995**
Przychody - koszty zmienne	14 426	11 518	13 682	13 966	16 004	20 033	17 342	18 856	**53 592**	**72 235**
EBITDA	10 409	5 644	6 106	125	8 175	10 247	7 234	9 360	**22 284**	**35 016**
Zysk netto	6 360	2 011	2 005	4 209	3 882	5 528	3 349	5 005	**14 585**	**17 764**
Zdarzenia jednorazowe**	-	-	377	(2 299)	-	476	-	(1 984)	**(1 922)**	**(1 508)**
EBITDA skor.	10 409	5 644	6 482	6 394	8 175	10 247	7 234	7 376	**28 929**	**33 032**
Zysk netto skor..	6 360	2 011	2 310	2 347	3 882	5 913	3 349	3 398	**13 028**	**16 542**
CAPEX	2 912	2 623	2 407	2 034	2 017	2 406	2 678	2 737	**9 976**	**9 838**
Środki pieniężne (na koniec okresu)	5 564	11 166	14 076	20 748	23 935	28 344	36 086	33 295	**20 748**	**33 295**

*Prezentowane przychody *nie zawierają* wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju.
**W 2021 wycena opcji call dla Level-Up First S.àr.l. na nabycie 112 udziałów w SuperScale oraz ujęcie w pozostałych przychodach operacyjnych otrzymanego Minimum Gwarantowanego dotyczącego umowy wydawniczej, która nie została w całości wykonana. W 2020 roku odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe, wpływ transakcji dotyczącej SuperScale Sp. z o.o. oraz koszty doradztwa dla umowy inwestycyjnej SuperScale i koszty pozyskania dofinansowania w ramach Programu GameInn.

BOOMBIT

BOOMBIT

Thank You

Kontakt IR:
Michał Dalba
+48 533 339 770
boombit@tailorsgroup.pl