BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE
H1 2022

WRZESIEŃ 2022

BOOMBIT

Najważniejsze wydarzenia H1 2022.

- 148,1 mln PLN przychodów z gier w H1 2022 (w tym 81,9 mln PLN Q2 2022)
- 143 mln pobrań w H1 2022 (w tym 83,5 mln w Q2 2022)
- 5,0 mln PLN skorygowanego zysku netto w H1 2022
- Wypłata dywidendy - 10,7 mln PLN
- Nowe inicjatywy - projekty Play and Earn i BoomPick

+30%

wzrost przychodów H1 2022 vs H1 2021

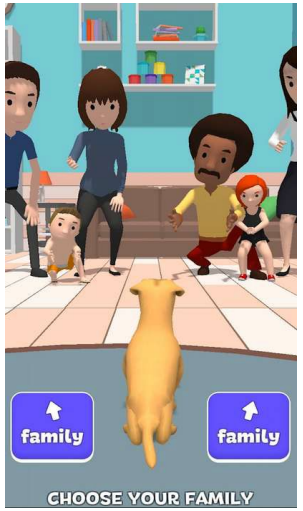
H1 2022 gry wg przychodów

1.	Hunt Royale	37,6 mln PLN
2.	Darts Club	13,1 mln PLN
3.	Crazy Plane Landing	7,8 mln PLN
4.	Car Driving School Simulator	6,7 mln PLN
5.	Dog Life Simulator	5,3 mln PLN

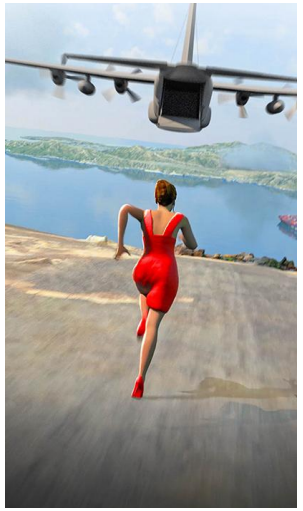
47% przychodów Grupy

TOTAL Hyper-Casual	81,8 mln PLN
TOTAL Mid-Core i Casual	66,3 mln PLN

Najważniejsze gry wydane w 2022



Dog Life Simulator (28 lutego)



Try to Fly (11 kwietnia)

Hyper Survive 3D (31 maja)

Falling Art Ragdoll Simulator (28 czerwca)

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

BOOMBIT

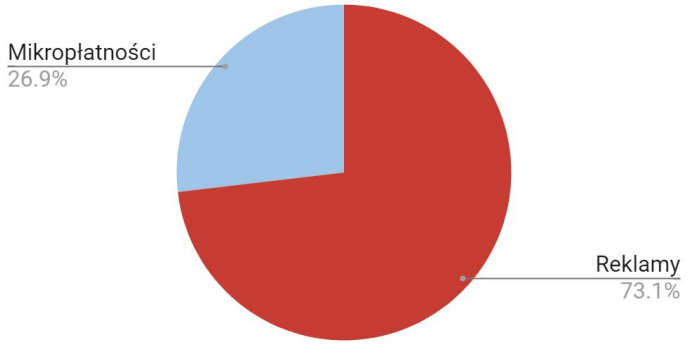
BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE

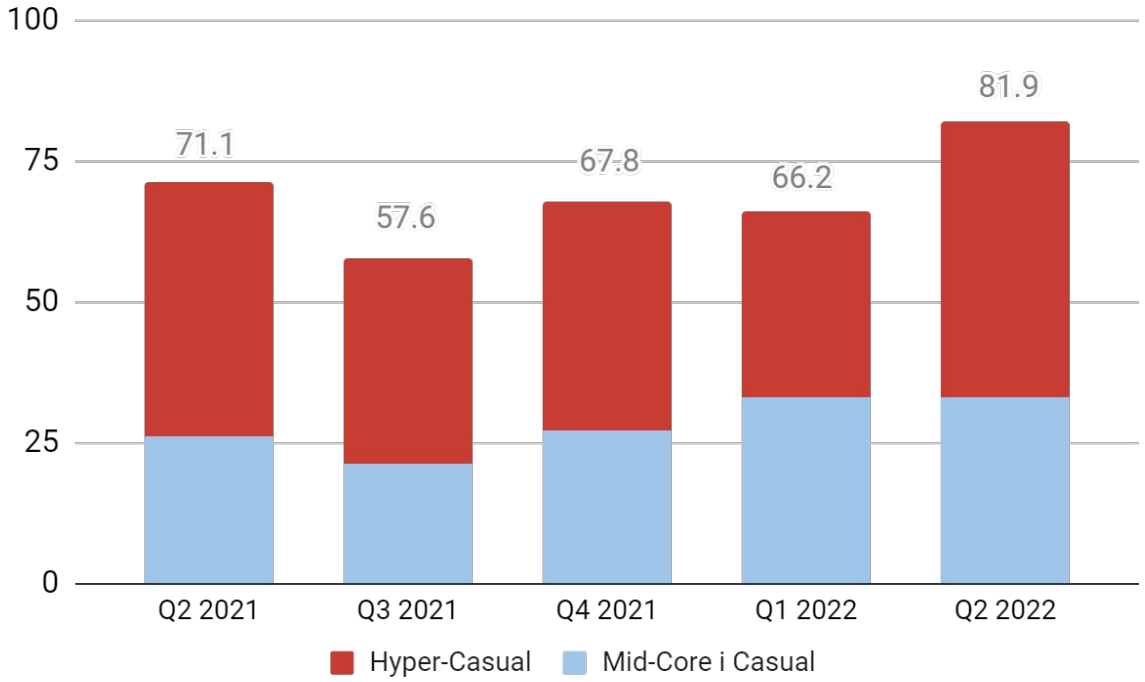
Przychody z gier.

- Q2 2022 najlepszym kwartałem w historii Grupy
- 81,9 mln PLN przychodów w Q2 2022 (+16% r/r, +24% kw./kw.)
- Szerokie portfolio tytułów Hyper-Casual

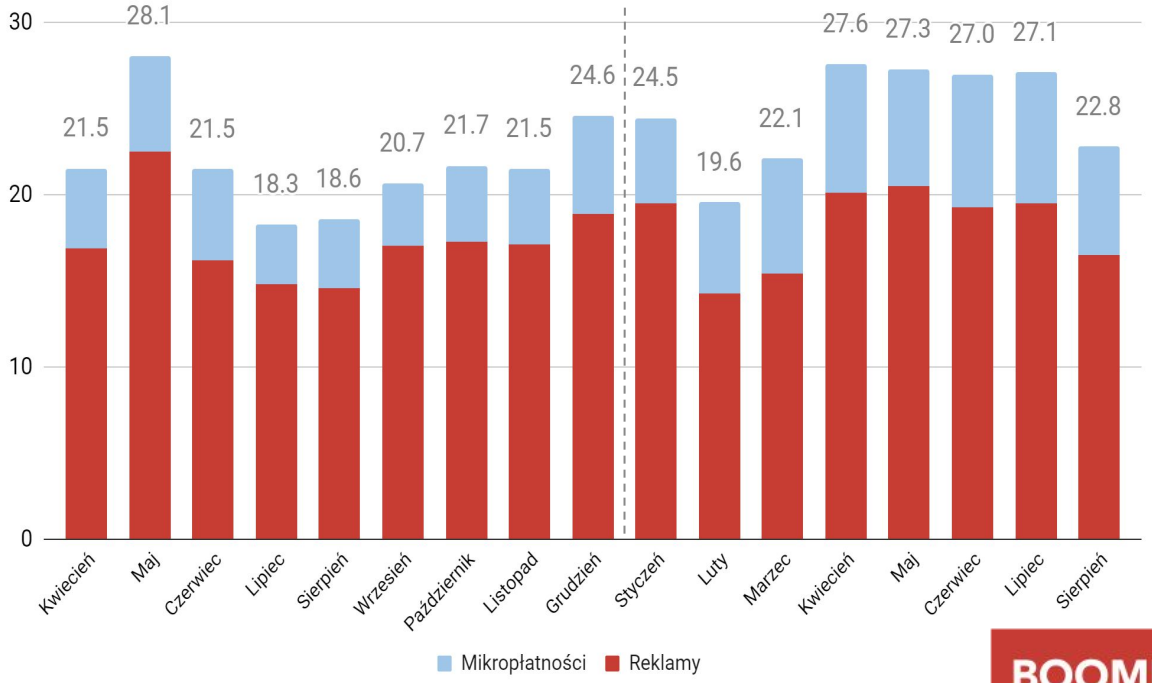
Przychody w Q2 2022



Przychody* (mln PLN)



Przychody* (mln PLN)

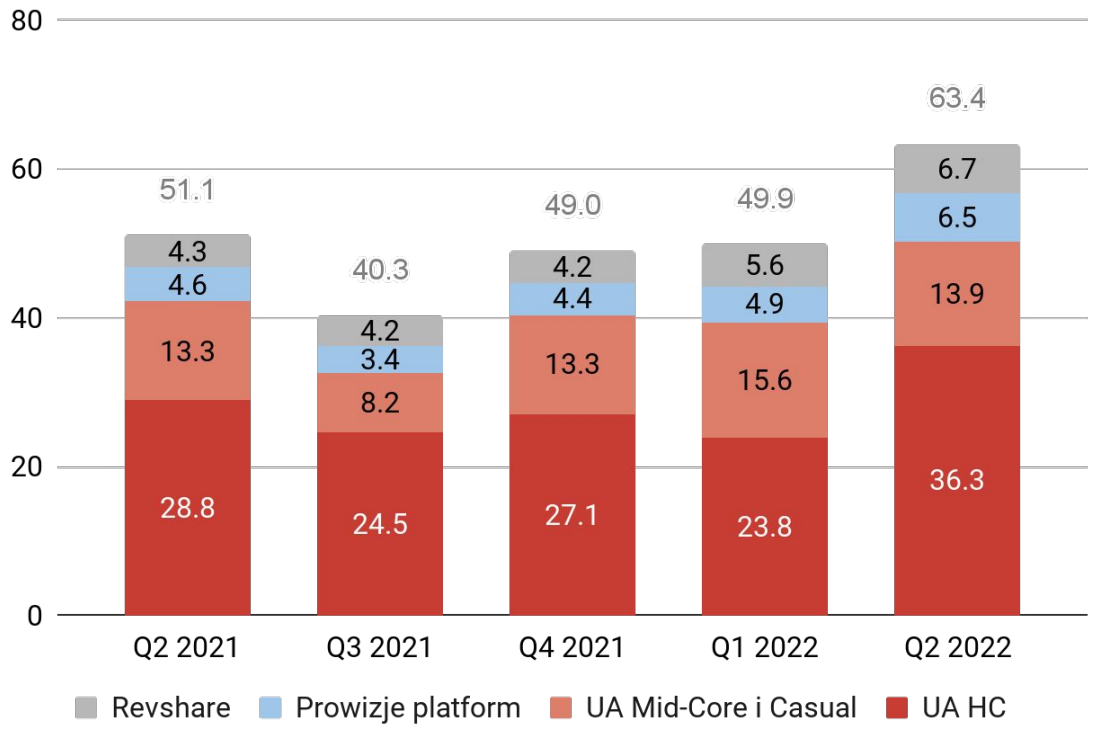


*Prezentowane przychody zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

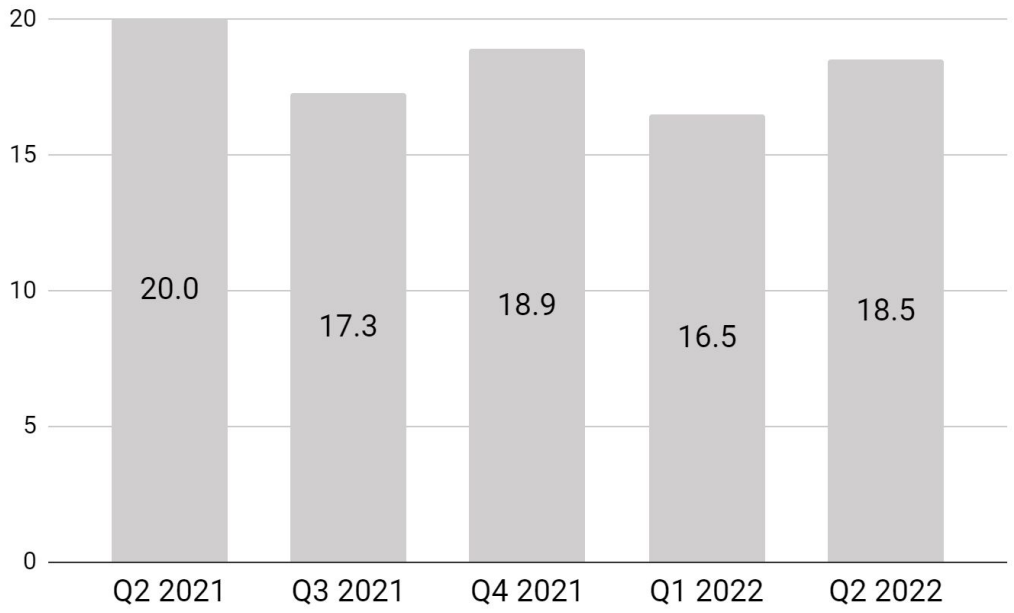
Przychody z gier i główne koszty zmienne.

- 63,4 mln PLN kosztów zmiennych w Q2 2022 (+27% kw./kw.)
- 18,5 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q2 2022 (+12% kw./kw.)

Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne* (mln PLN)



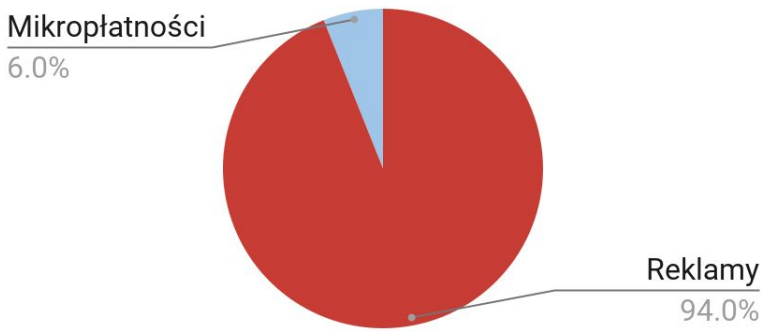
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

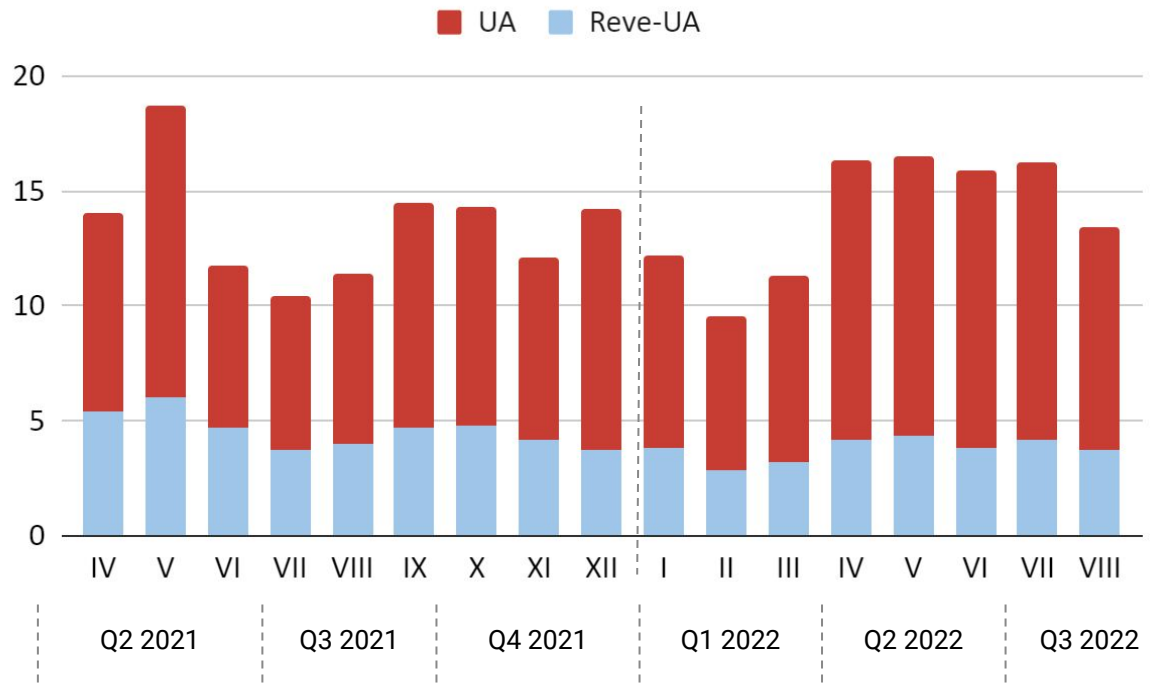
Hyper-Casual.

- 48,7 mln PLN przychodów w Q2 2022 (+47% kw./kw. i +9% r/r)
- 81,8 mln PLN przychodów w H1 2022 (+2% r/r)
- Q2 2022 najlepszym kwartałem, a maj miesiącem pod względem pobrań

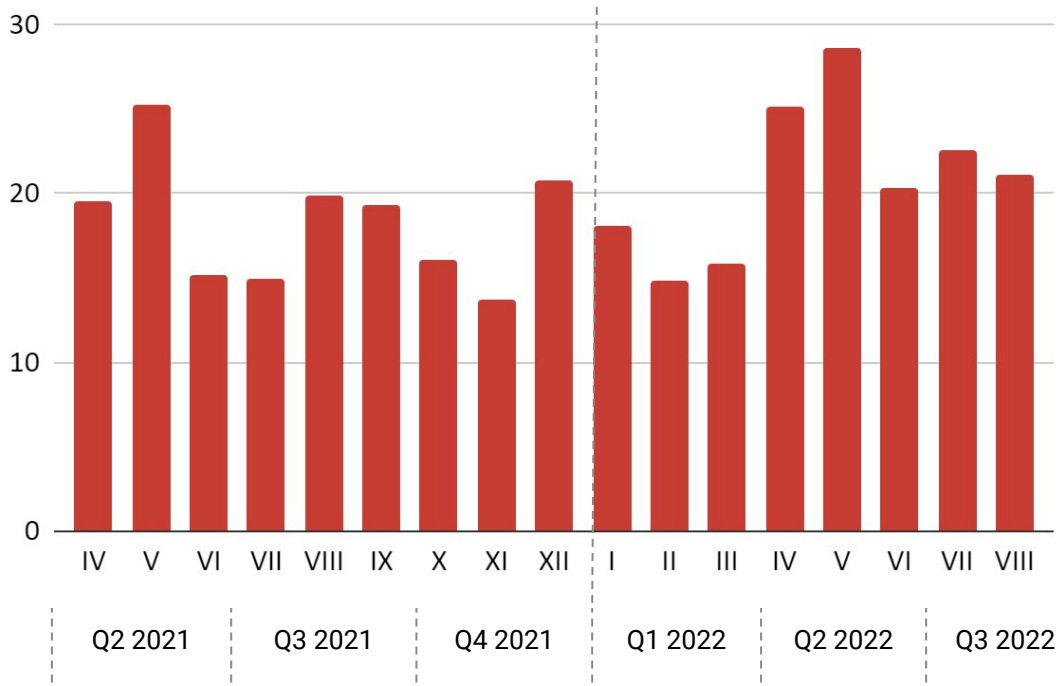
Przychody Q2 2022



Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)



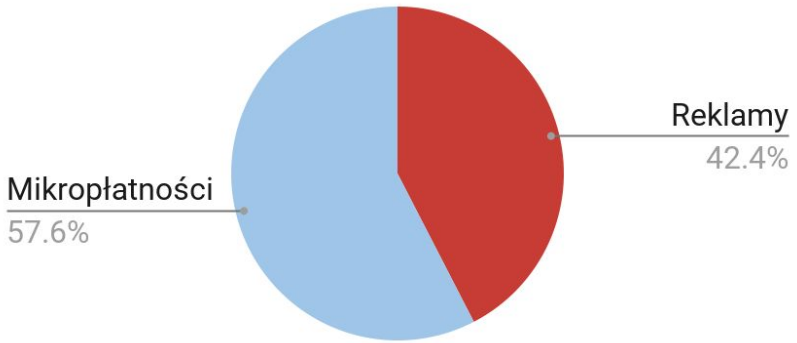
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

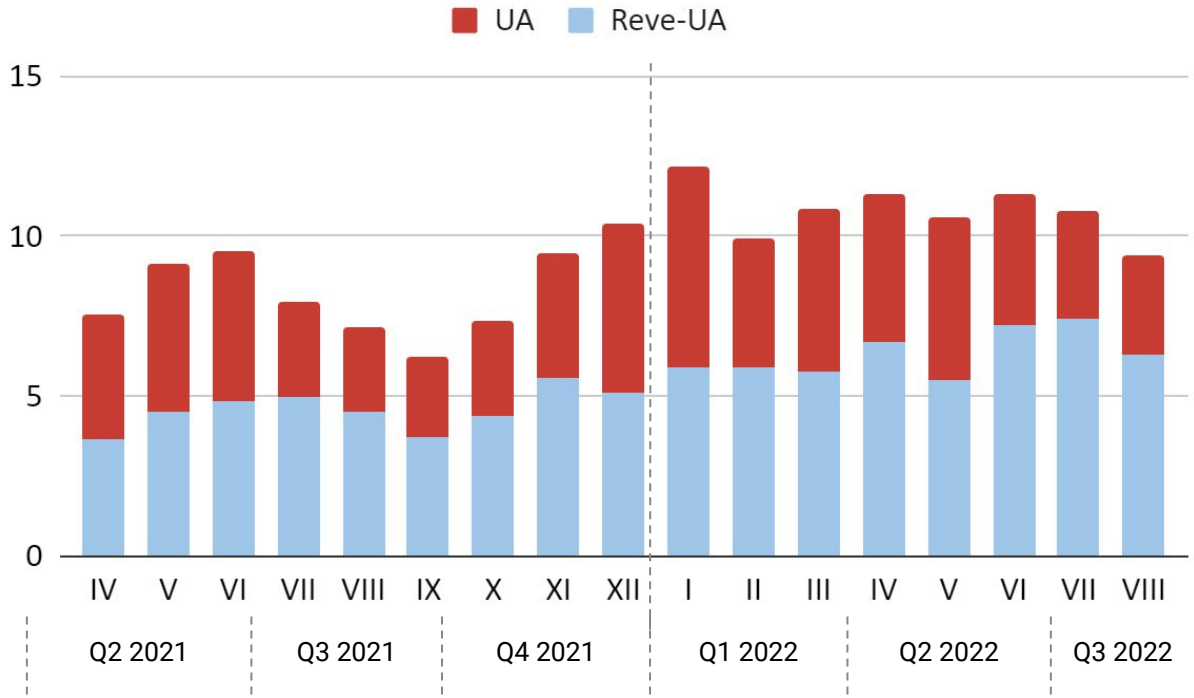
Mid-Core i Casual.

- 33,2 mln PLN - stabilne przychody kw./kw. w Q2 2022 (+26% r/r)
- Q2 2022 - najlepszy kwartał w historii
- Hunt Royale i Darts Club najlepiej zarabiającymi tytułami w portfolio Grupy
- Kolejne projekty Mid-Core i Casual w realizacji

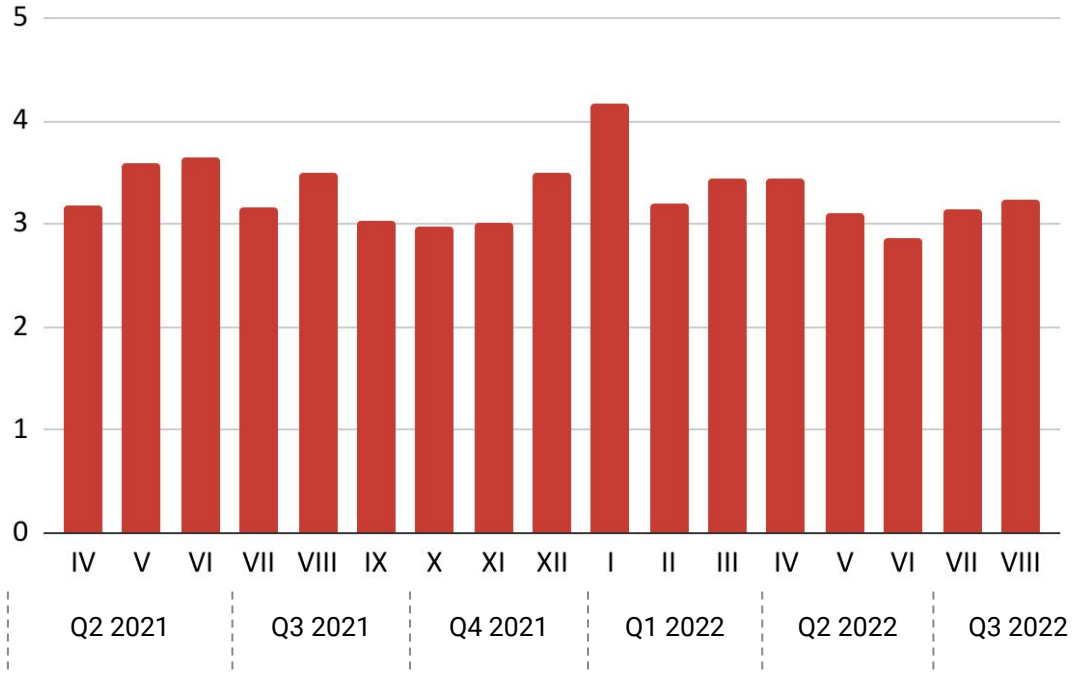
Przychody Q2 2022



Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)



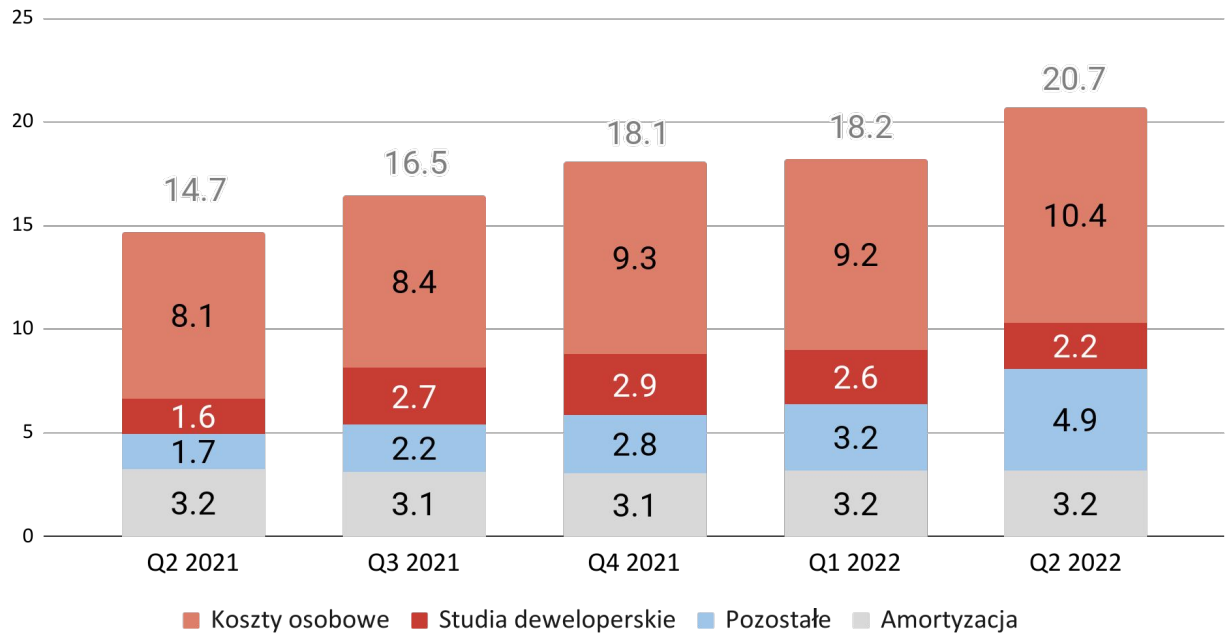
*Prezentowane przychody i UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

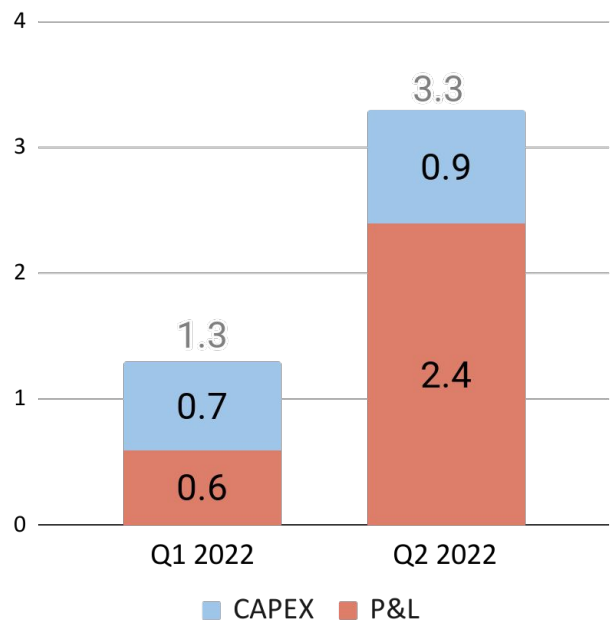
Koszty.

- W Q2 2022 udział kosztów w przychodach utrzymany na bezpiecznym poziomie 25% (27% w Q1 2022)
- Rosnące znaczenie projektów Play-And-Earn realizowanych przez BoomBit (BoomLand) oraz PlayEmber

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



Inwestycje w projekty Play-And-Earn (mln PLN)



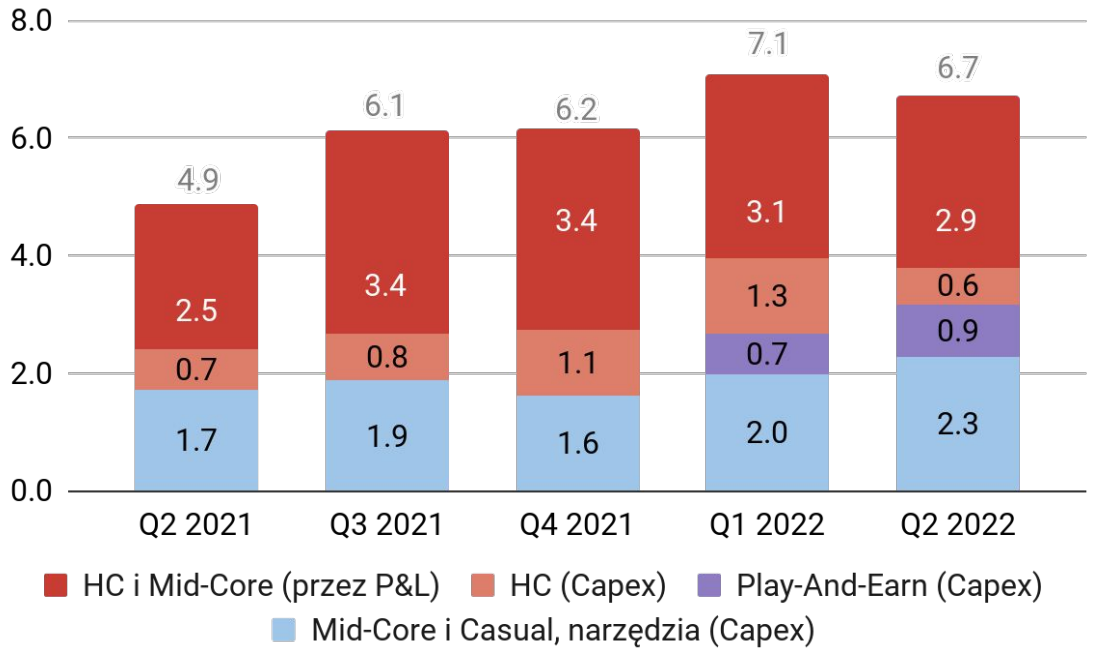
4,6 mln PLN - koszt rozwoju projektów Play-And-Earn w H1 2022, w tym **3,0 mln PLN** w P&L

BOOMBIT

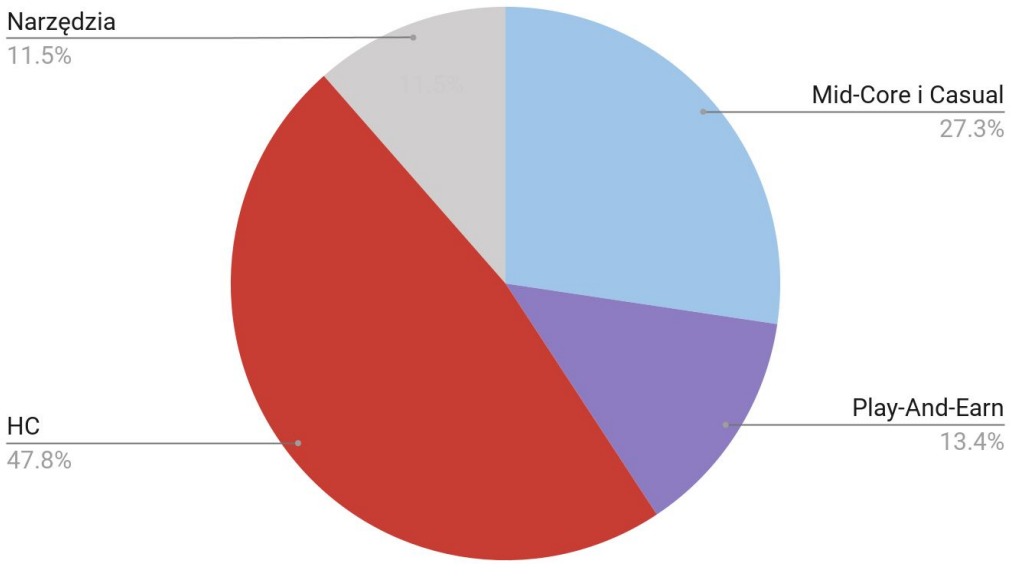
Wydatki inwestycyjne.

- Niższe wydatki kw./kw. ze względu na mniejsze koszty projektów HC
- Wzrost udziału gier Mid-Core i Casual
- Rozwój projektów Play-And-Earn

CAPEX oraz inwestycje (mln PLN)



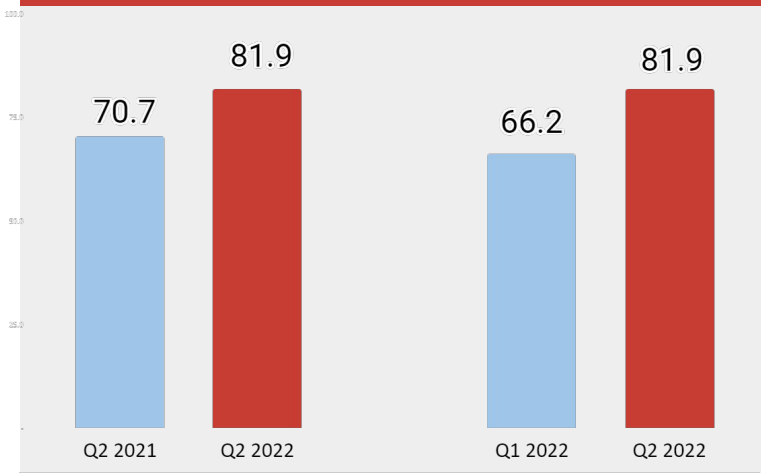
Struktura wydatków inwestycyjnych (CAPEX oraz P&L) w Q2 2022



BOOMBIT

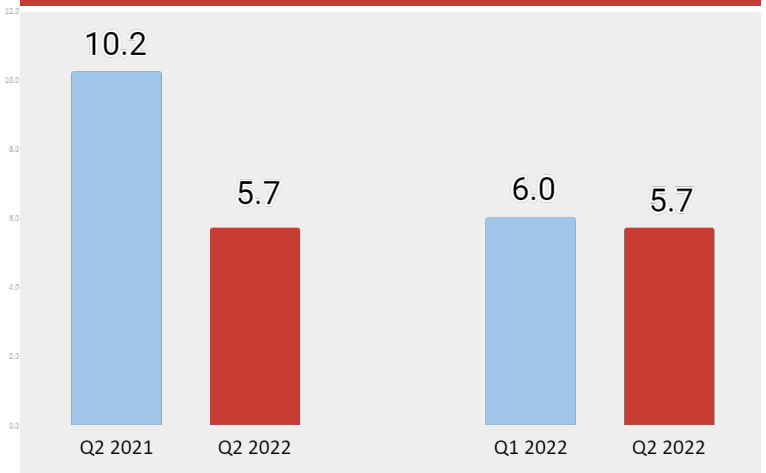
Wyniki.

Przychody (mln PLN)



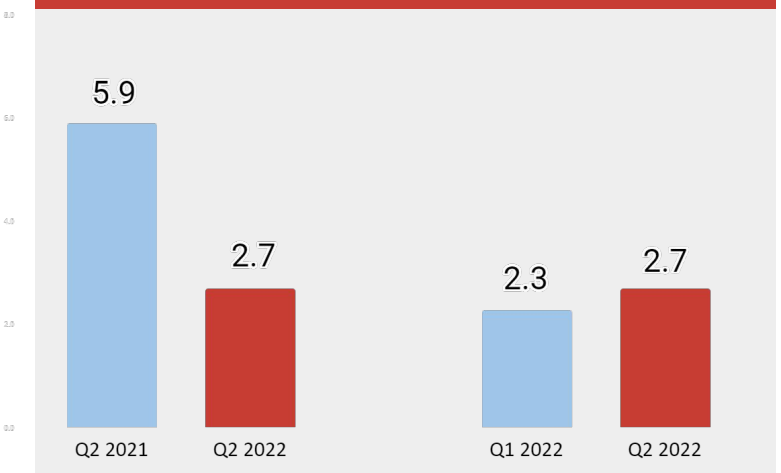
+16% ↑ +24% ↑

EBITDA (mln PLN)



-44% ↓ -5% ↓

Zysk netto skorygowany* (mln PLN)



-54% ↓ +17% ↑

Wyniki segmentów operacyjnych	H1 2021	H1 2022		
	Gry mobilne	Gry mobilne	Play and Earn	RAZEM
Przychody	**113 571**	**148 068**	-	148 068
EBITDA	**18 422**	**14 748**	(2 982)	11 766
Zysk netto	**9 410**	**7 226**	(2 989)	4 230
CAPEX	**4 423**	**6 175**	1 574	7 749
	28 344	**Środki pieniężne** (na koniec okresu)		38 993

*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 Q2 2022 (899 tys. PLN) wycena udziałów w Superscale Sp. z o.o. do wartości godziwej.

BOOMBIT

BOOMBIT

PERSPEKTYWY

Nowe inicjatywy.

- Projekty Play-And-Earn - BoomLand i PlayEmber
- Nowe joint venture - BoomPick

PLAY AND EARN

BoomLand

playEmber

4,6 mln PLN

zainwestowanych w projekty Play And Earn

BOOMPICK

BOOMPICK GAMES

Softlaunch i testy

Pierwsza gra - Q4 2022

BOOMBIT

BoomLand.

- Platforma oparta na Blockchain
- Partnerstwo z Polygon, w tym $400 tys. inwestycji
- Hunters On-Chain pierwszą grą planowaną do wydania w Q4 2022

polygon

BoomLand

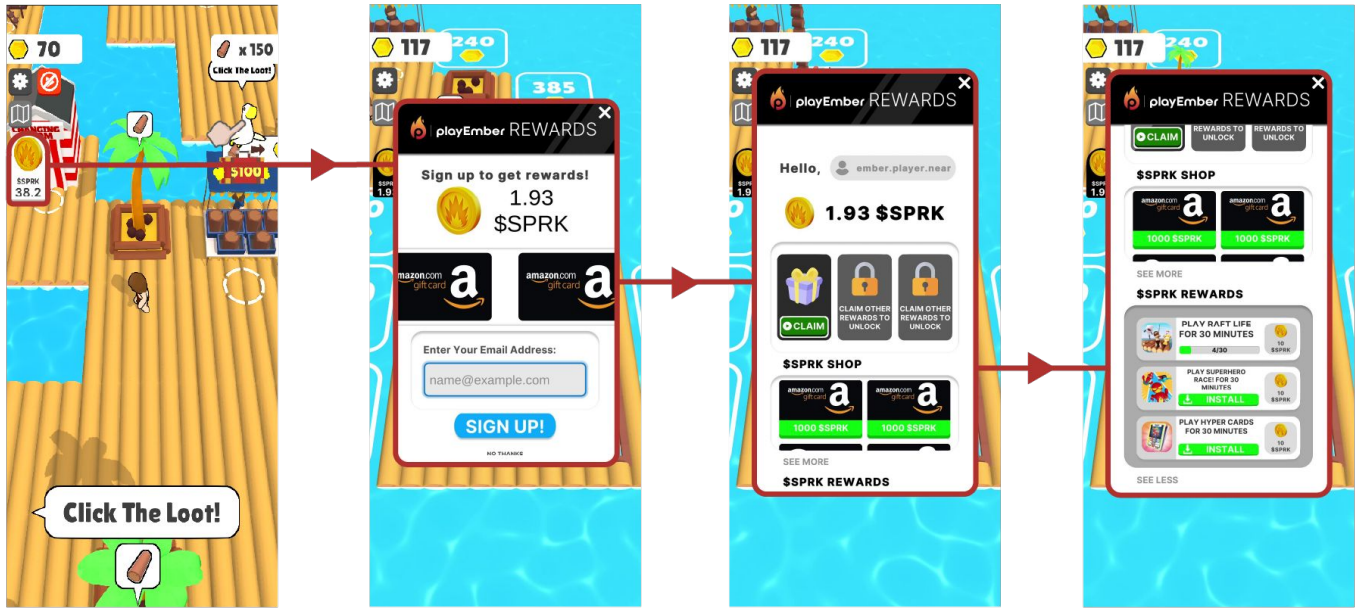
H1 2022	Q3 2022	Q4 2022	H1 2023
ZAPROJEKTOWANIE ARCHITEKTURY PARTNERSTWO Z POLYGON	URUCHOMIENIE PLATFORMY BOOMLAND ZAKOŃCZENIE AUDYTU CERTIK	SPRZEDAŻ NFT PIERWSZA GRA	2 WYDANE GRY 3 ZEWNĘTRZNE STUDIA

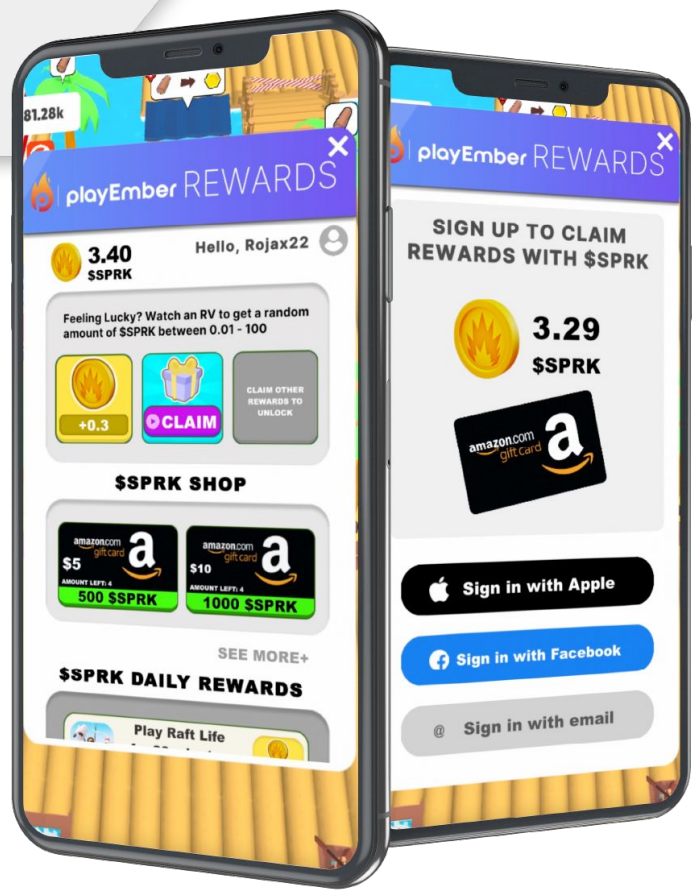
Zakończone / w trakcie

BOOMBIT

PlayEmber.

- Połączenie tradycyjnych gier mobilnych (web2) z blockchainem NEAR
- 2H 2022 - testy na grach z portfela Grupy BoomBit
- Ponad 2 mln USD w ramach podpisanych umów SAFT oraz grantów





Download - Play - Claim Wallet - Get Rewards - Keep Playing

playEmber BOOMBIT

Podsumowanie.

WYNIKI

148,1 mln PLN przychodów z gier w H1 2022 (w tym **81,9 mln PLN** w Q2 2022)

5,0 mln PLN skorygowanego zysku netto w H1 2022

143 mln pobrań w H1 2022 (w tym **83,5 mln** w Q2 2022)

OSIĄGNIĘCIA

Najlepszy kwartał w historii Grupy pod względem przychodów

Wypłata **10,7 mln PLN** dywidendy (0,79 PLN na akcję)

ok. **2,5 mln USD** pozyskane na rozwój projektów **Play And Earn**

PLANY

Rozwój projektów Play And Earn: metaverse **BoomLand** oraz **PlayEmber**

Kolejne gry Mid-Core i Hyper-Casual w przygotowaniu

Wydanie pierwszej gry przez **BoomPick** w Q4 2022

BOOMBIT

ZAŁĄCZNIKI

Kluczowe dane finansowe.

	Q1 2021	Q2 2021	H1 2021	Q3 2021	Q4 2021	Q1 2022	Q2 2022	H1 2022
Przychody*	42 894	70 677	**113 571**	57 614	67 810	66 153	81 915	**148 068**
Przychody - koszty zmienne	16 004	20 033	**36 037**	17 342	18 856	16 466	18 546	**35 012**
EBITDA	8 175	10 247	**18 422**	7 234	9 360	6 037	5 729	**11 766**
Zysk netto	3 882	5 528	**9 410**	3 349	5 005	2 273	1 957	**4 230**
Zdarzenia jednorazowe**	-	476	**476**	-	(1 984)	-	899	**899**
EBITDA skor.	8 175	10 247	**18 422**	7 234	7 376	6 037	5 729	**11 766**
Zysk netto skor..	3 882	5 913	**9 795**	3 349	3 398	2 273	2 685	**4 958**
CAPEX	2 017	2 406	**4 423**	2 678	2 737	3 949	3 804	**7 753**
Środki pieniężne (na koniec okresu)	23 935	28 344	**28 344**	36 086	33 295	37 325	38 993	**38 993**

*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 Q2 2022 wycena udziałów w Superscale Sp. z o.o. do wartości godziwej.

BOOMBIT

BOOMBIT

Thank You

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