BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE
Q1-Q3 2023

LISTOPAD 2023

Kluczowe informacje

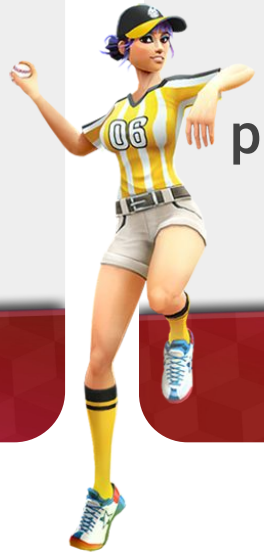
183,5 mln PLN
przychodów ze sprzedaży

w tym
3,4 mln PLN
z projektów blockchain

8,6 mln PLN
skonsolidowanego zysku netto

41,2 mln PLN
gotówki na 30 września 2023 r.

Q1-Q3 2023



8 podpisanych
umów wydawniczych
na gry Mid-Core i Casual

Nowe Joint Venture
Mobile Esports

4,2 mln PLN
przychodów z projektów blockchain
w październiku

WYDARZENIA

BOOMBIT

Najlepsze gry w Q1-Q3 2023 wg przychodów

180,1 mln PLN

przychodów z gier

-19% r/r

Mid-Core i Casual

111,6 mln PLN +16% r/r

Hyper-Casual

68,5 mln PLN -45% r/r

Q1-Q3 2023

Q1-Q3 2023 gry wg przychodów

1.	Hunt Royale	62,2 mln PLN
2.	Darts Club	21,2 mln PLN
3.	Car Driving School Simulator	9,4 mln PLN
4.	Falling Art Ragdoll Simulator	6,4 mln PLN
5.	Crazy Plane Landing	5,7 mln PLN
6.	Ship Ramp Jumping	5,5 mln PLN
7.	Mine and Slash	4,3 mln PLN
8.	Base Jump Wingsuit Gliding	3,7 mln PLN
9.	Dog Life Simulator	3,3 mln PLN
10.	Fight Master	3,2 mln PLN
	Pozostałe tytuły	55,4 mln PLN
	RAZEM	**180,1 mln PLN**

TOP 1 **34%** przychodów z gier

TOP 5 **58%** przychodów z gier

TOP 10 **69%** przychodów z gier

BOOMBIT

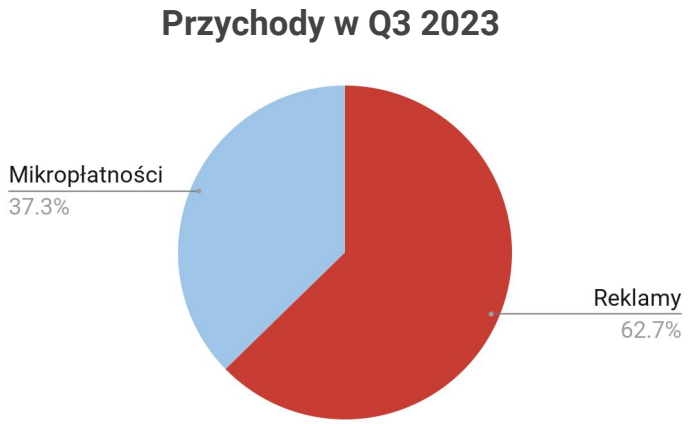
BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE

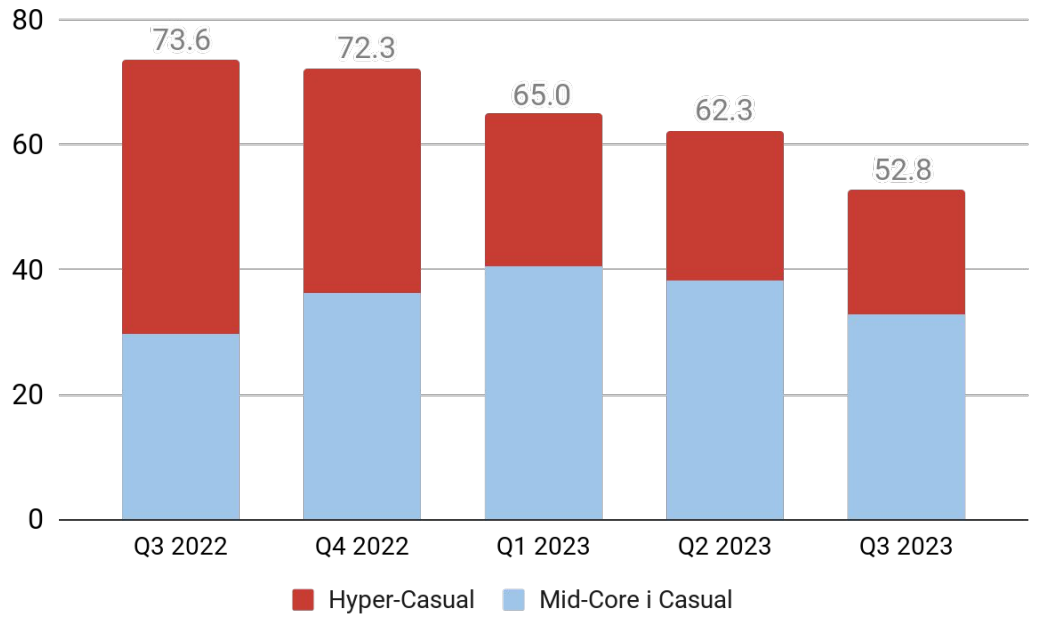
BOOMBIT

Przychody z gier mobilnych.

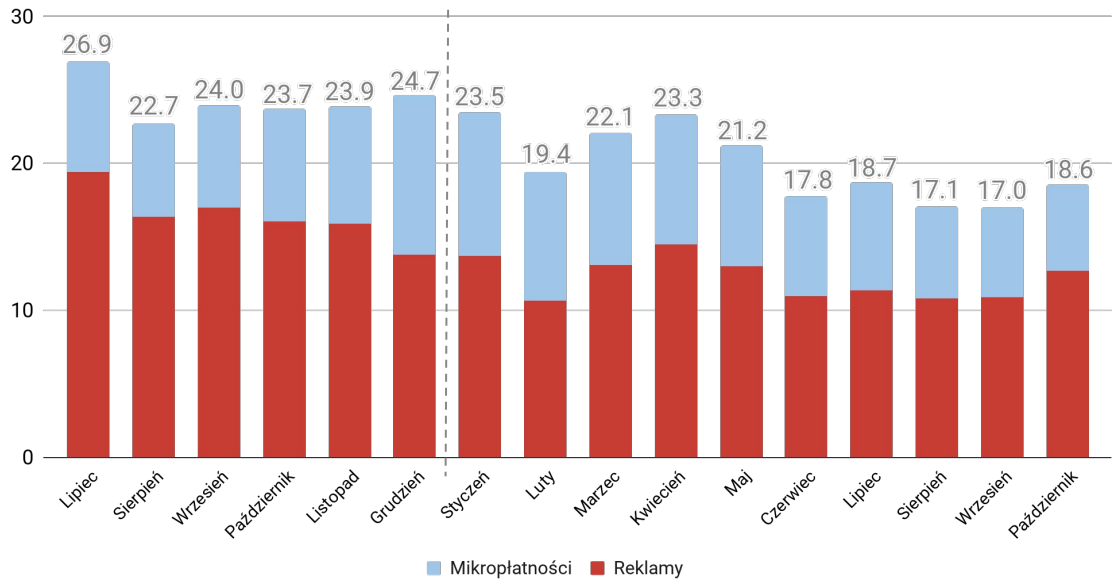
- 180,1 mln PLN przychodów w Q1-Q3 2023 (-19% r/r)
- 52,8 mln PLN przychodów w Q3 2023 (-15% kw./kw.)
- 18,6 mln PLN przychodów w październiku 2023



Przychody* (mln PLN)



Przychody* (mln PLN)

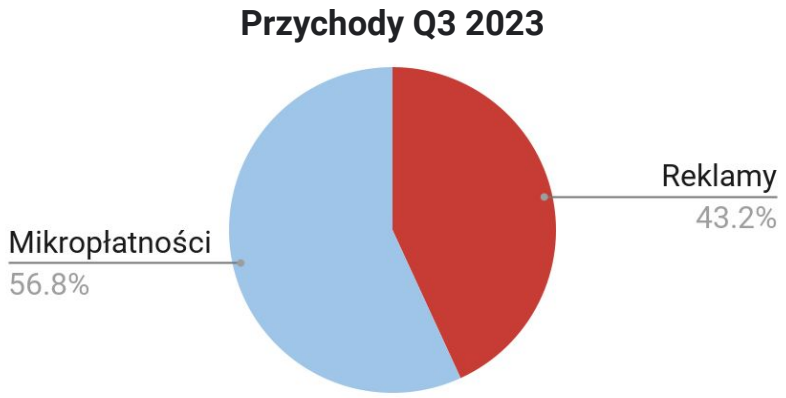


*Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

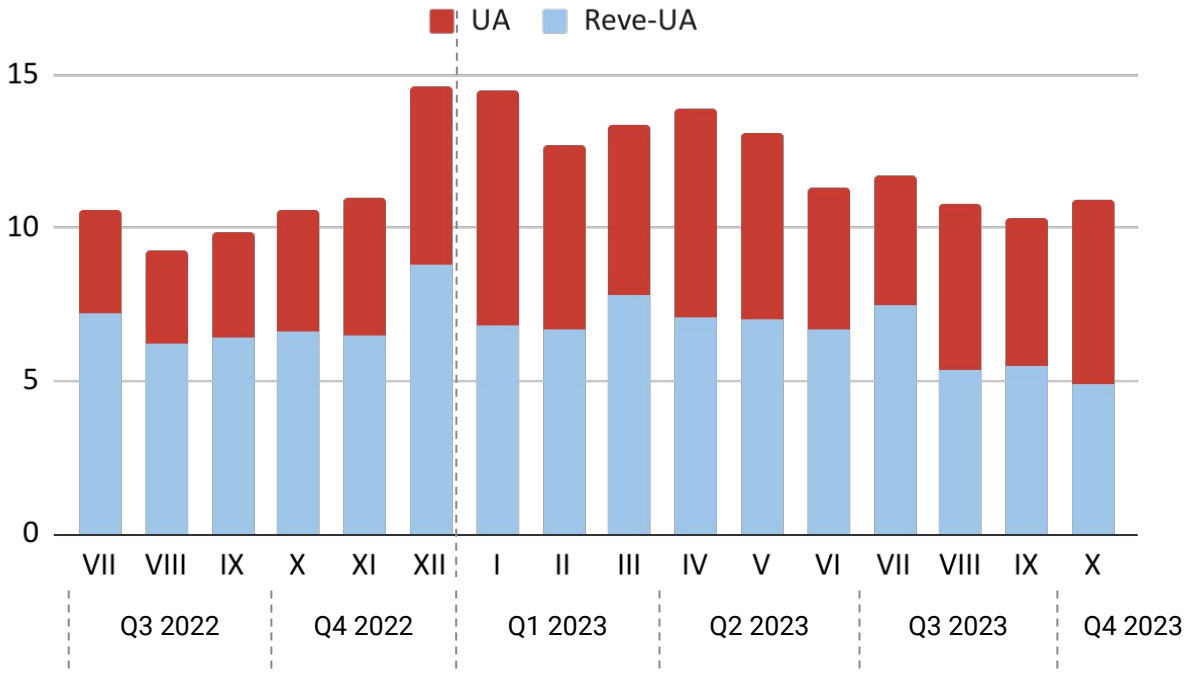
BOOMBIT

Mid-Core i Casual.

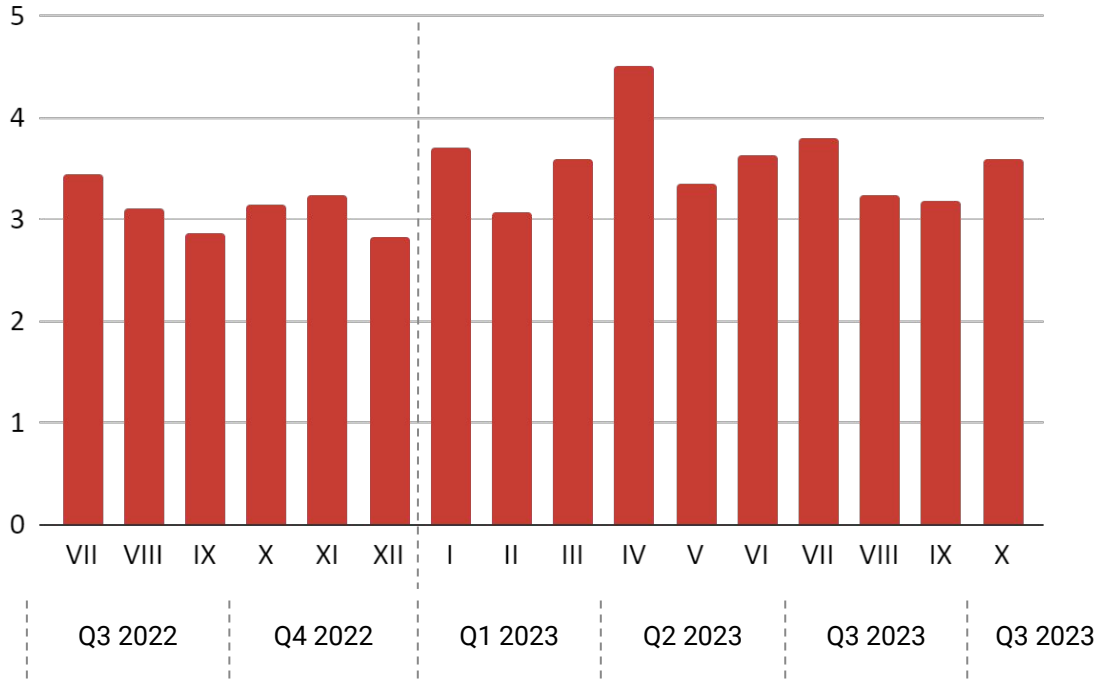
- 111,6 mln PLN przychodów w Q1-Q3 2023 (+16% r/r)
- 32,7 mln PLN przychodów w Q3 2023 (-15% kw./kw.)
- 62% udziału gier Mid-Core i Casual w Q3 2023 (vs. 40% w Q3 2022)
- Bogaty pipeline wydawniczy



Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)

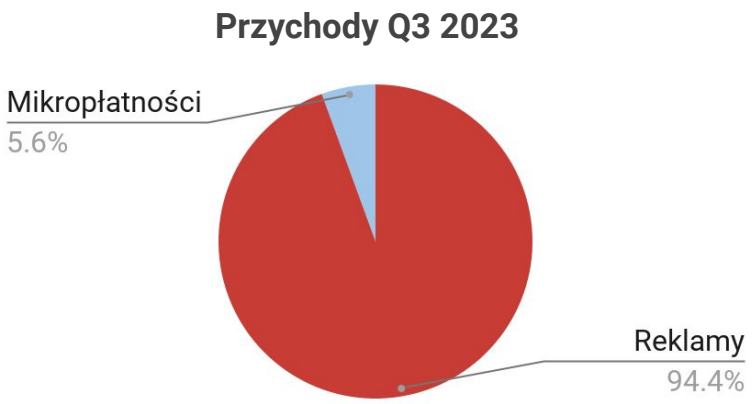


*Prezentowane przychody i UA nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

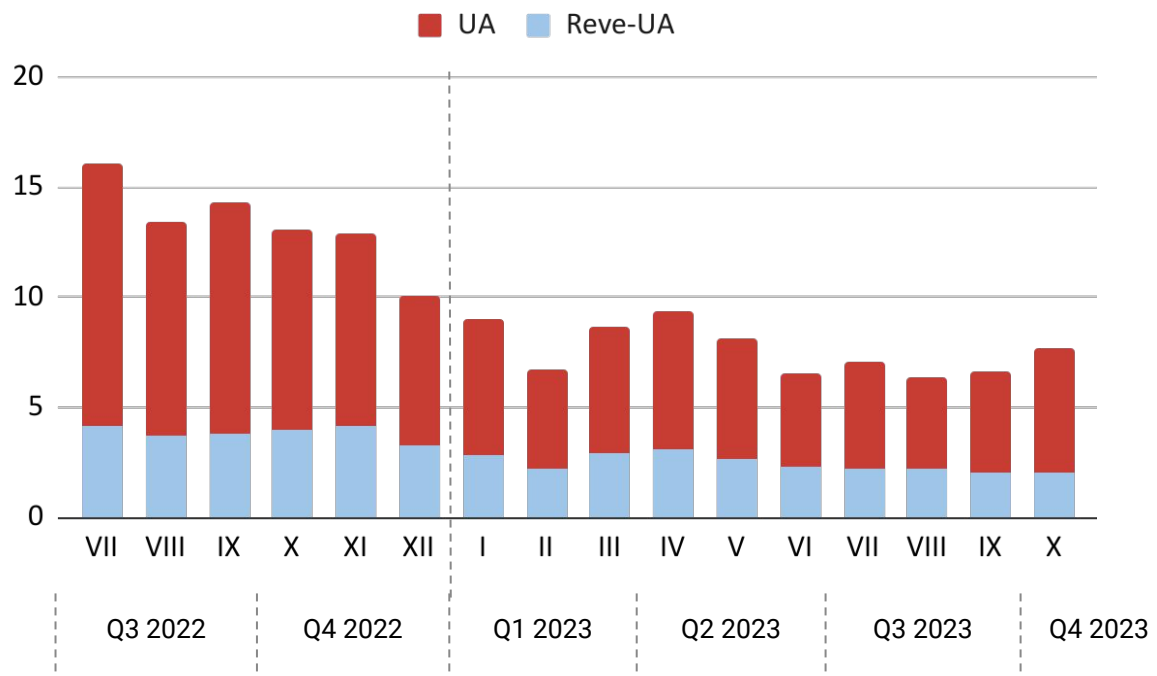
BOOMBIT

Hyper-Casual.

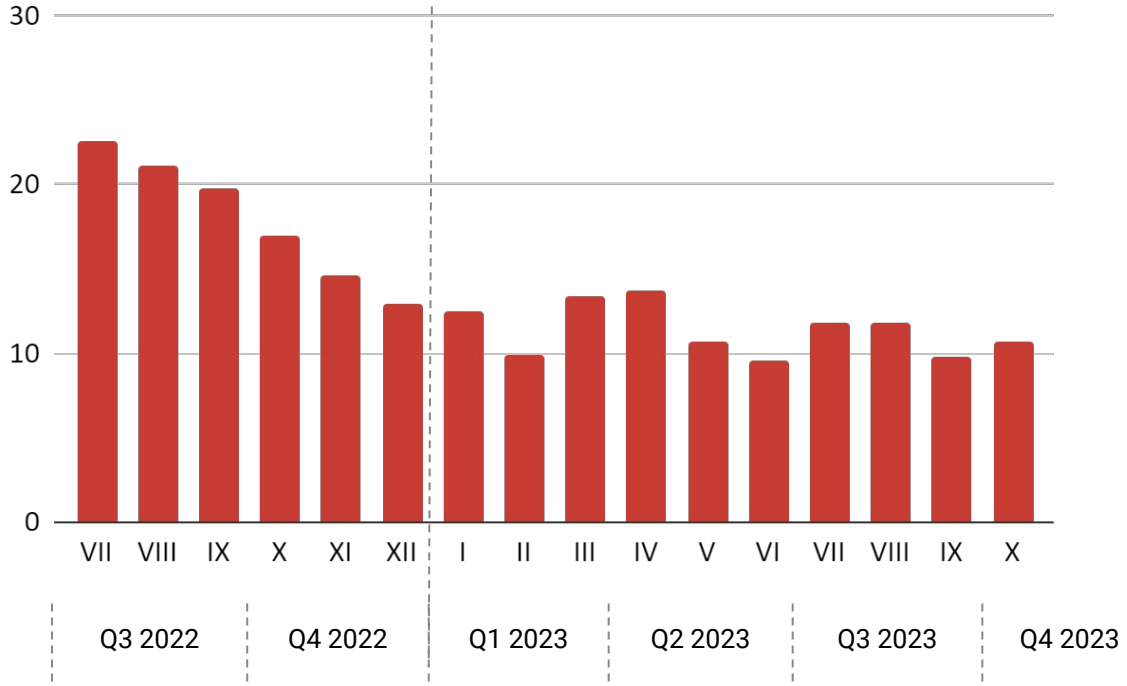
- 68,5 mln PLN przychodów w Q1-Q3 2023 (-45% r/r)
- 20,1 mln PLN przychodów w Q3 2023 (-16% kw./kw.)
- 38% udziału Hyper-Casual w Q3 2023 (vs. 60% w Q3 2022)
- Zmniejszona skala UA dla istniejących gier, mniejsza liczba premier



Przychody i User Acquisition* (mln PLN)



Pobrania (mln)



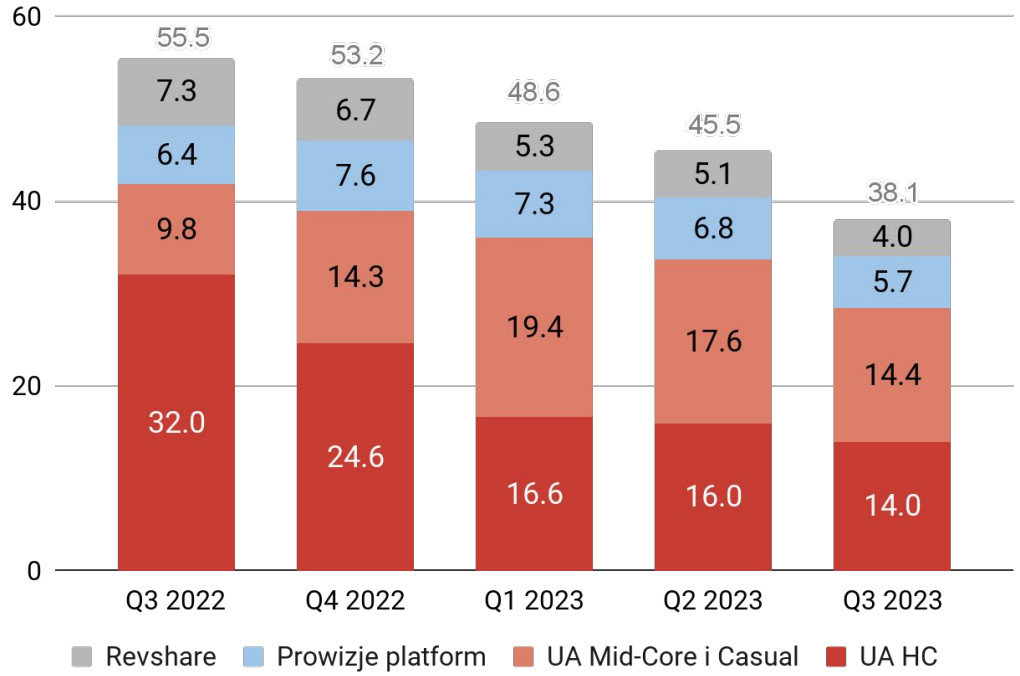
*Prezentowane przychody i UA nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

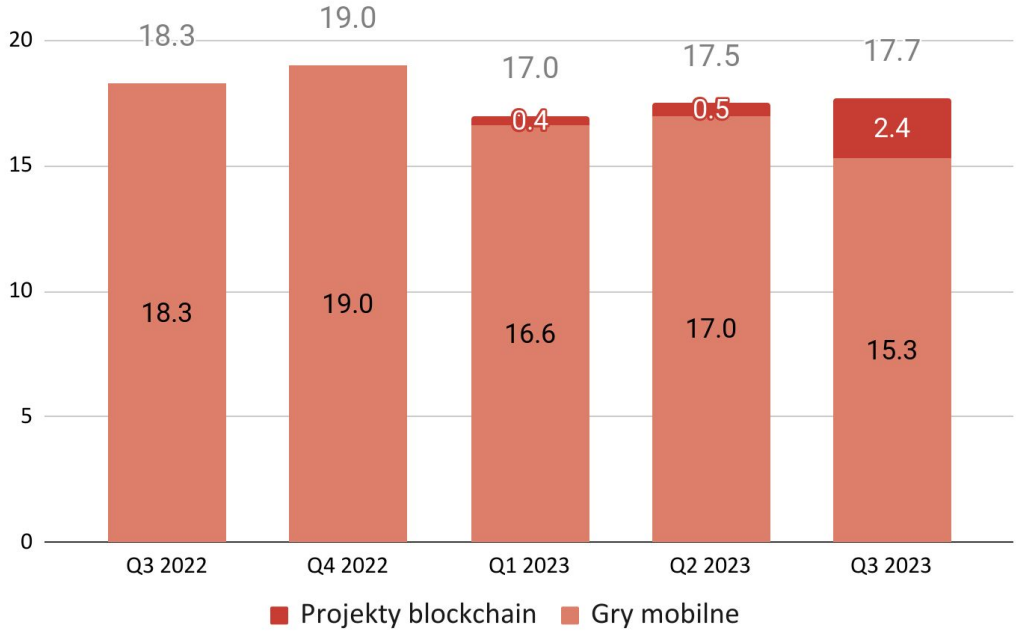
Koszty zmienne.

- 38,1 mln PLN kosztów zmiennych w Q3 2023 (-16% kw./kw.)
- 17,7 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q3 2023 (+1% kw./kw.)

Główne koszty zmienne* (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne (mln PLN)



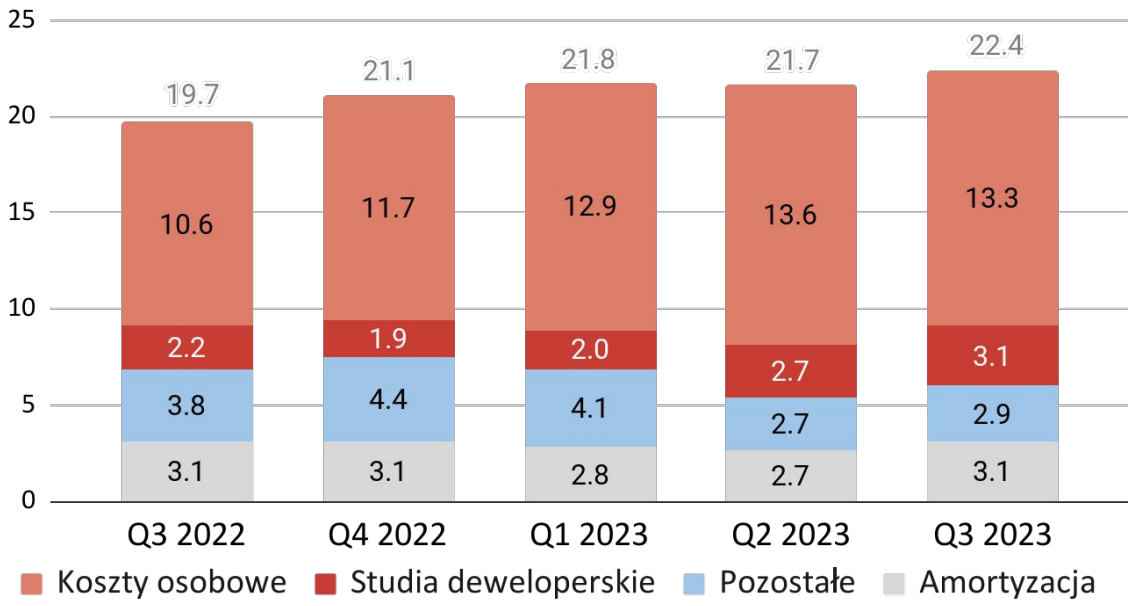
*Prezentowane koszty UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

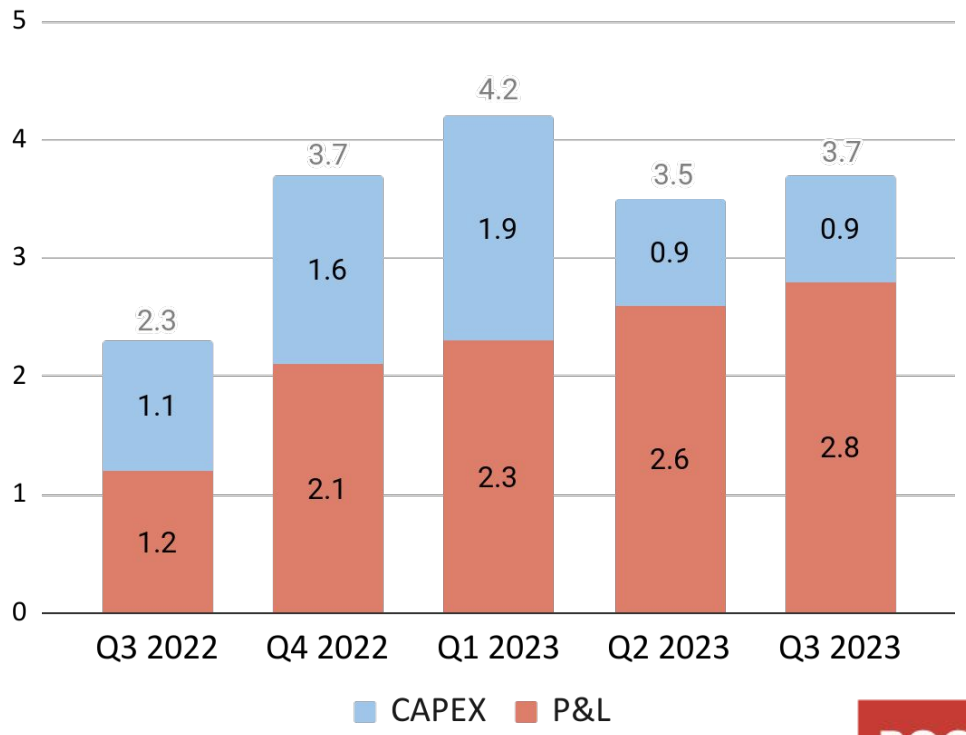
Koszty.

- 22,4 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o główne koszty zmienne w Q3 2023
- 11,4 mln PLN kosztów projektów blockchain w Q1-Q3 2023 (7,7 mln PLN w P&L)

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



Koszty projektów blockchain (mln PLN)

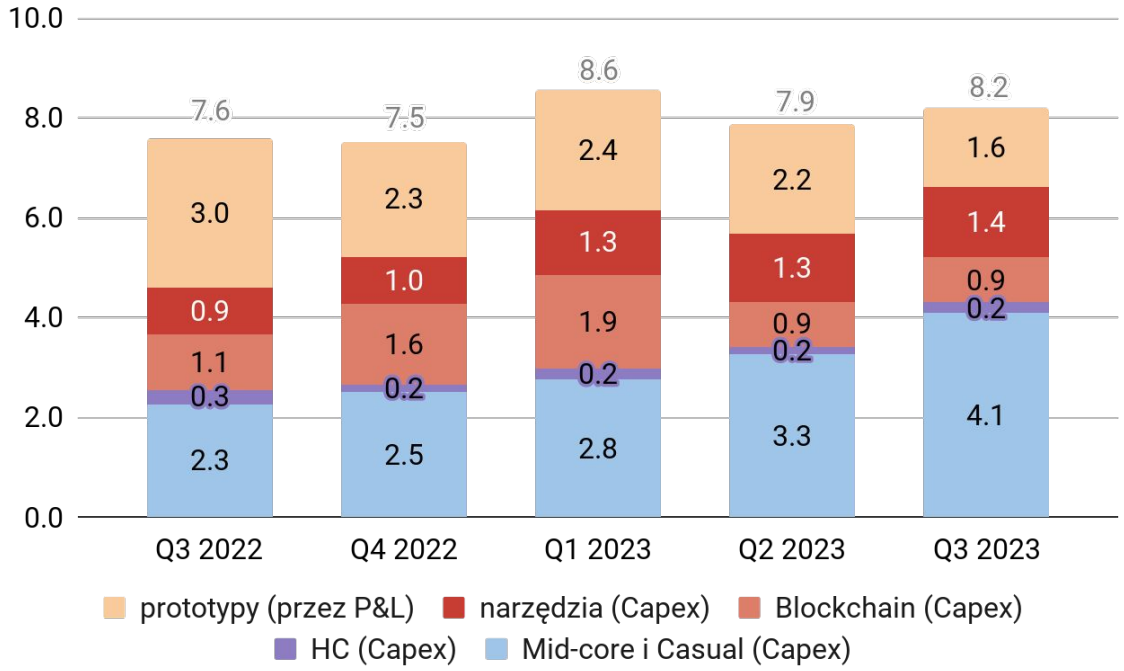


BOOMBIT

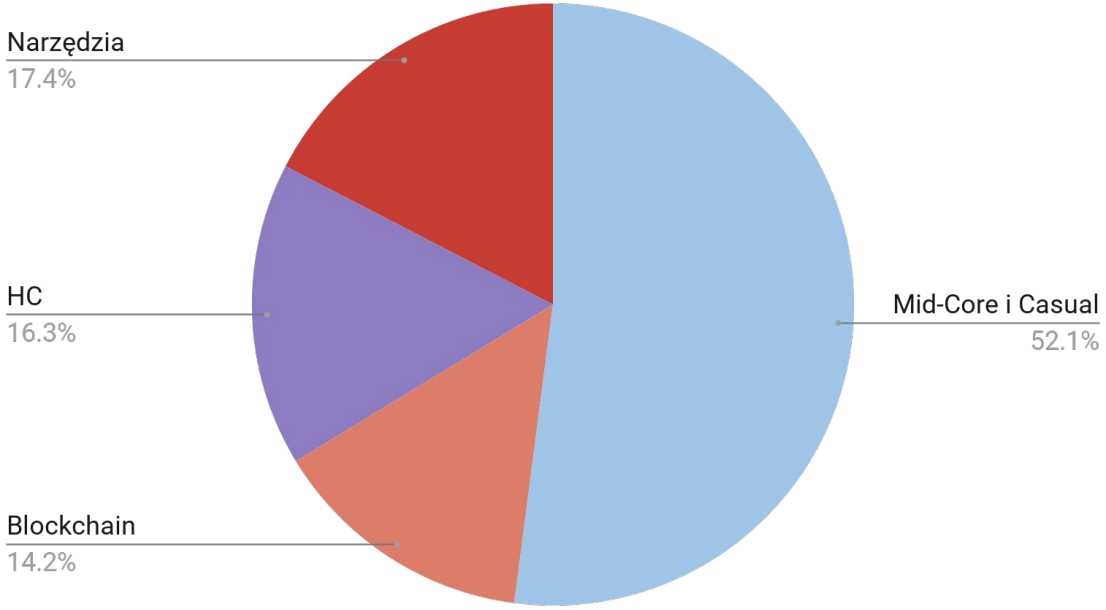
Wydatki inwestycyjne.

- Niższe wydatki kw./kw. ze względu na mniejsze koszty projektów blockchain
- Rosnący udział produkcji gier Mid-Core i Casual

CAPEX oraz inwestycje (mln PLN)



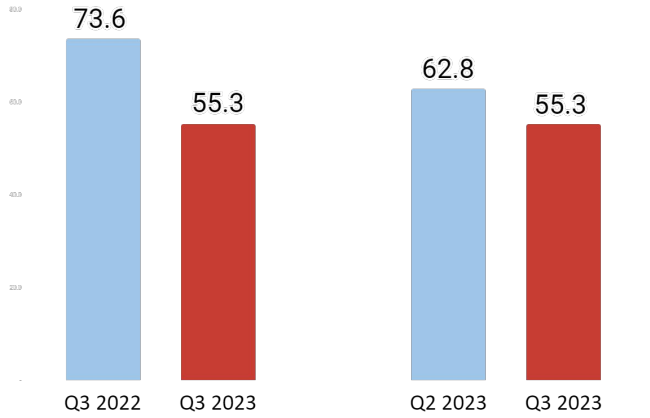
Struktura wydatków inwestycyjnych (CAPEX oraz P&L) w Q3 2023



BOOMBIT

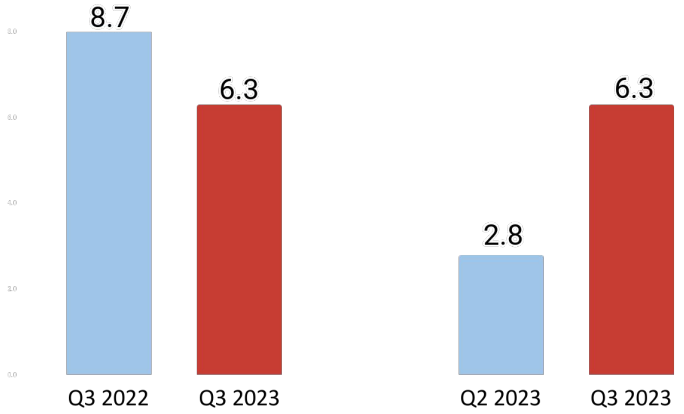
Wyniki.

Przychody (mln PLN)



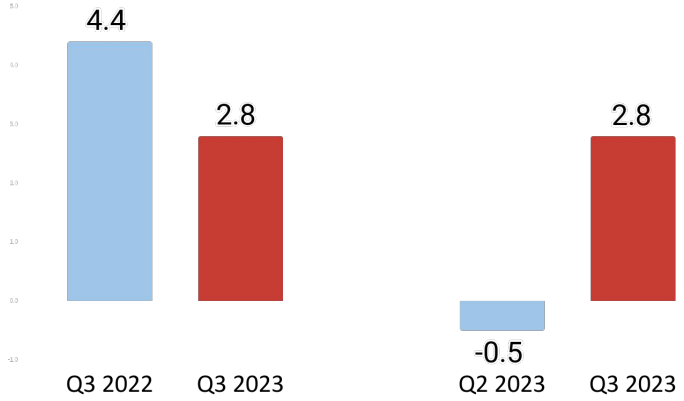
-25% r/r **-12%** kw./kw.

EBITDA skorygowana* (mln PLN)



-28% r/r **125%** kw./kw.

Zysk netto skorygowany* (mln PLN)



-36% r/r **-**

Wyniki segmentów operacyjnych (tys. PLN)	Gry mobilne**			Projekty blockchain		
	Q2 2023	Q3 2023	zmiana k/k %	Q2 2023	Q3 2023	zmiana k/k w PLN
Przychody	62 270	52 841	-15%	493	2 453	+1 960
EBITDA skorygowana*	5 536	6 749	22%	(2 763)	(484)	+2 279
Zysk netto skorygowany*	2 265	3 423	51%	(2 792)	(585)	+2 207
CAPEX	4 706	5 716	21%	949	846	-103

*Skorygowane o zdarzenia jednorazowe Szczegółowy opis zdarzeń jednorazowych w poszczególnych kwartałach 2022 i 2023 r., znajduje się w Skonsolidowanym Raporcie Grupy BoomBit za Q3 2023r.
**Wartości uwzględniają eliminację transakcji pomiędzy segmentami

BOOMBIT

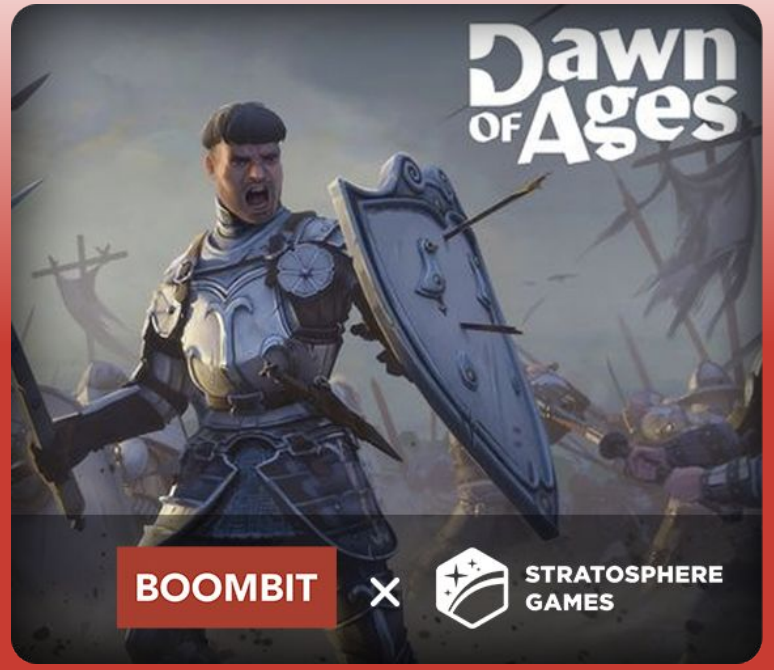
BOOMBIT

WYBRANE PROJEKTY

BOOMBIT

Umowy wydawnicze

- Rozwój portfolio gier Mid-Core i Casual
- 8 umów wydawniczych z zewnętrznymi partnerami
- Kilkanaście projektów w testach



BOOMBIT

Projekty w pipelinie

Spooky Adventure Park

BOOMBIT × NANO TITANS

Zombie Drift Arena

BOOMBIT × ECC GAMES®

Car Factory - AI Tycoon

BOOMBIT × LUDOS LABS

Boxing Ring

BOOMBIT × VIVID GAMES

Bowling Club

BOOMBIT

BOOMBIT

Podsumowanie

- Rosnący udział gier Mid-Core i Casual.
- Udana premiera gry *Idle Farm: Harvest Empire*.
- Bogaty pipeline wydawniczy własnych produkcji, kolejne umowy wydawnicze i testowe z zewnętrznymi partnerami.
- Planowane rozszerzenie oferty o nowe platformy (Steam, Google Play Pass, Google Play Games on PC, platformy webowe).
- Nowe joint venture - Mobile Esports.
- Komercjalizacja narzędzi analitycznych i marketingowych.

ROZWÓJ PORTFOLIO GIER
NOWE INICJATYWY

BOOMBIT

ZAŁĄCZNIKI

Kluczowe dane finansowe

kPLN	Q1 2022	Q2 2022	Q3 2022	Q1-Q3 2022	Q4 2022	Q1 2023	Q2 2023	Q3 2023	Q1-Q3 2023
Przychody*	66 153	81 915	73 624	221 692	72 348	65 436	62 763	55 294	183 493
Przychody - koszty zmienne	16 466	18 546	18 328	53 340	19 048	16 990	17 529	17 676	52 195
EBITDA	6 037	5 729	8 738	20 504	2 977	3 508	2 122	4 906	10 536
Zysk netto	2 273	1 957	3 452	7 682	1 555	337	6 742	1 484	8 563
Zdarzenia jednorazowe**	-	899	1 222	2 121	545	149	(9 413)	1 381	(7 883)
EBITDA skor.	6 037	5 729	8 738	20 504	3 497	3 657	2 773	6 265	12 695
Zysk netto skor.	2 273	2 685	4 442	9 400	1 996	458	(527)	2 838	2 769
CAPEX	3 949	3 800	4 558	12 307	5 201	6 242	5 655	6 562	18 459
Środki pieniężne (na koniec okresu)	37 325	38 993	33 548	33 548	44 997	46 829	46 745	41 180	41 180

*Prezentowane przychody *nie zawierają* wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju.
**W 2023 roku – wycena udziałów w SuperScale s.r.o., koszty programu motywacyjnego w części wynikającej z wyceny udziałów w SuperScale, odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na prace rozwojowe, odpisy aktualizujące na udzielone pożyczki i należności. W 2022 roku – wycena udziałów w Superscale s.r.o. do wartości godziwej, odpisy aktualizujące na udzielone pożyczki i należności oraz na nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

BOOMBIT

Thank You

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