

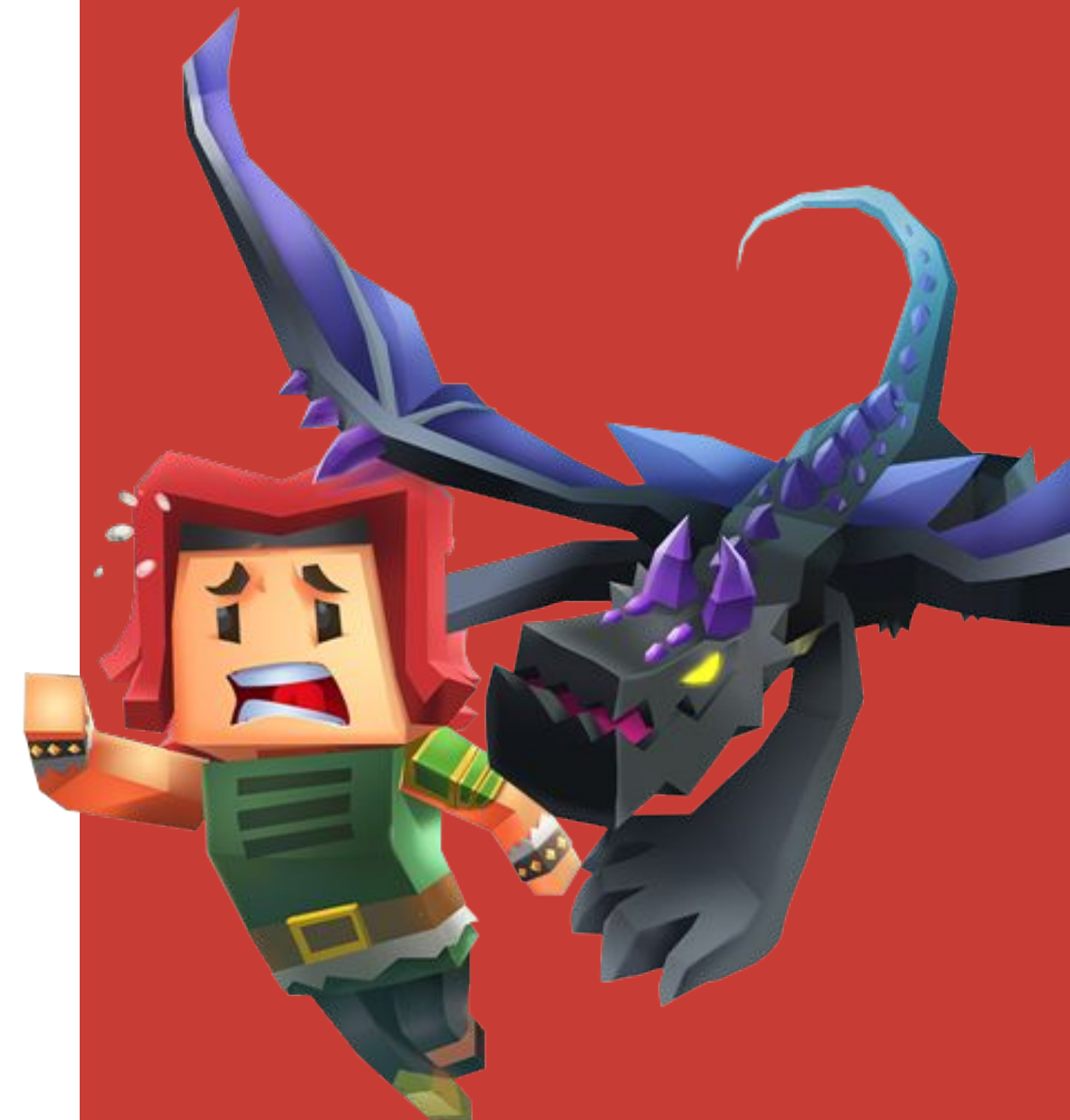


PREZENTACJA INWESTORSKA 2023

Highlights

- 245.5 mln PLN przychodów ze sprzedaży:
 - 237.7 mln PLN z gier mobilnych
 - 7.8 mln PLN z projektów blockchain
- 9.5 mln PLN skonsolidowanego zysku netto
- Rozwój działalności wydawniczej gier Mid-Core i Casual
- Joint venture - Mobile Esports
- Rozwój BoomBit Services

BOOMBIT



Najlepsze gry w 2023 wg przychodów

Przychody z gier

237,7 mln PLN -19% r/r

Mid-Core i Casual

145,5 mln PLN

+10% r/r

Hyper-Casual

92,2 mln PLN

-43% r/r

Przychody z gier w 2023 (mln PLN)

1. Hunt Royale	75,5
2. Darts Club	29,7
3. Car Driving School Simulator	12,6
4. Crazy Plane Landing	8,6
5. Falling Art Ragdoll Simulator	7,7
6. Ship Ramp Jumping	7,1
7. Mining Fever	5,5
8. Dog Life Simulator	4,7
9. Base Jump Wingsuit Gliding	4,4
10. Idle Farm	4,3

BOOMBIT



Plany wydawnicze

- **10+ premier Mid-Core/Casual w 2024 roku**
zarówno gier własnej produkcji jak i zewnętrznych twórców
- **Rozwój działalności wydawniczej Mid-Core/Casual**
Współpraca z zewnętrznymi studiami,
Intensywne poszukiwanie interesujących tytułów na rynku
30+ gier w testach
- **Prace nad kolejnymi tytułami Hyper-Casual**

Bowling Club

- **Gra sportowa**

Realistyczna symulacja kręgli z trybem online PvP i rozbudowanymi funkcjami społecznościowymi

- **Produkcja własna**

Dzieło doświadczonego zespołu odpowiedzialnego za Darts Club

- **Data premiery**

Kwiecień 2024

BOOMBIT



Dawn of Ages

Dawn OF Ages

- **Gra strategiczna**

Średniowieczne bitwy i rozbudowa królestwa z elementami RPG w realistycznej oprawie graficznej

- **We współpracy ze studiem Stratosphere**

Zewnętrzny developer odpowiedzialny m.in. za Homeworld Mobile

- **Data premiery**

9 maja 2024



BOOMBIT



Clash of Destiny

- **Turowa gra fantasy RPG**

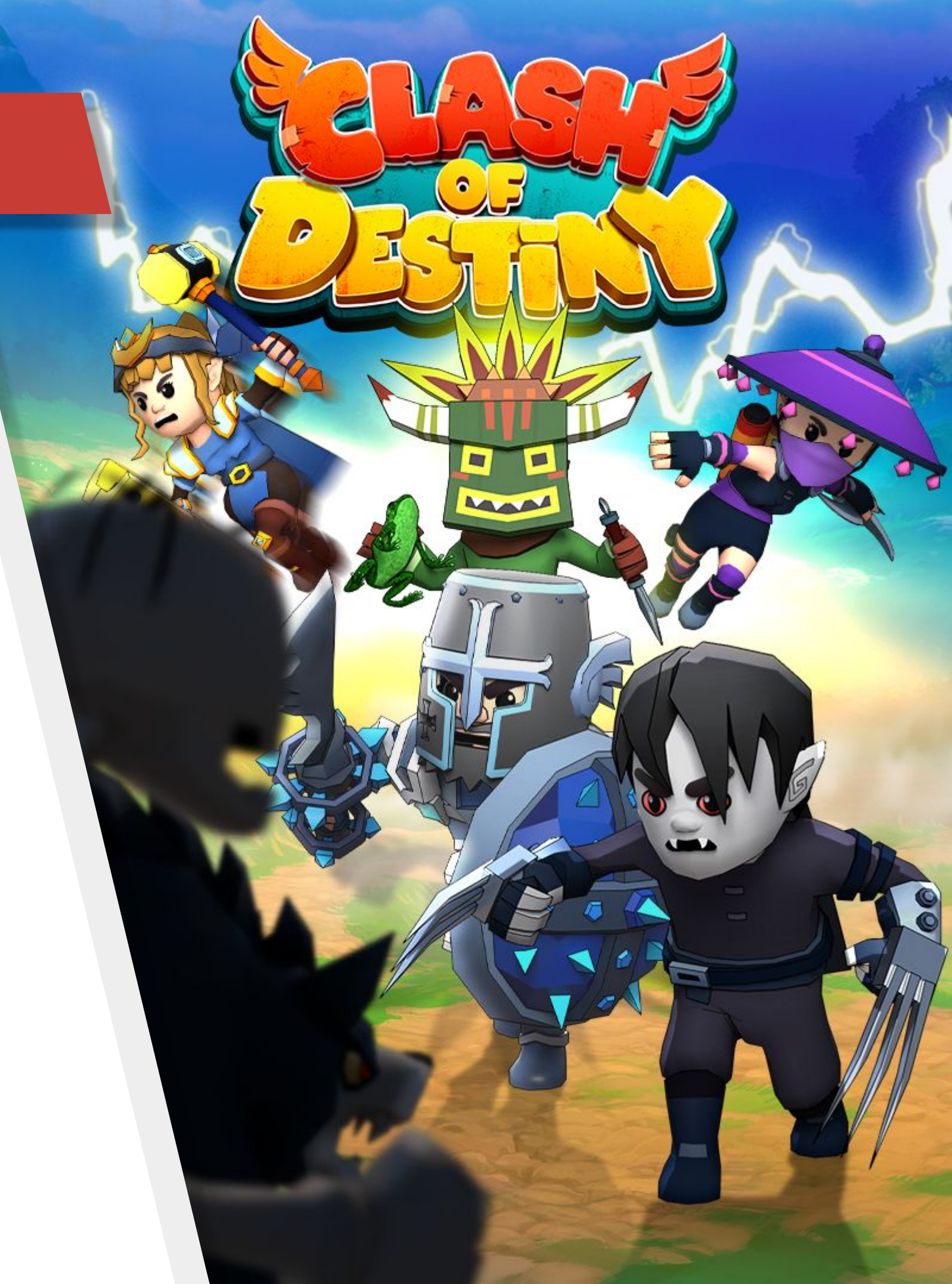
Gracz walczy z losowo rozmieszczonymi przeciwnikami, korzystając z odblokowywanych w trakcie gry umiejętności

- **Nowy tytuł twórcy Hunt Royale**

Lata doświadczenia w produkcji gier RPG

- **Data premiery**

czerwiec/lipiec 2024



BOOMBIT



Hero Legacy

- **Gra adventure RPG**

Miks klimatu kultowych RPG z lat 90-tych i współczesnych rozwiązań mobilnych

- **Ulepszona wersja gry**

Złożone mechanizmy rozgrywki i wciągająca, rozbudowana fabuła

- **Data premiery**

maj/czerwiec 2024

BOOMBIT



Loot Heroes

- **Kooperacyjna gra fantasy RPG**

Połączenie rozbudowanych mechanizmów rozwoju postaci i ekwipunku z doskonałą oprawą graficzną

- **We współpracy ze studiem Madcore**

Krakowskie studio założone przez grupę weteranów

- **Data premiery**

Q3 2024

LOOT HEROES



BOOMBIT



Train King Tycoon

- **Gra strategiczna**

Budowanie linii kolejowych i zarządzanie realistycznie odwzorowanymi, historycznymi pociągami

- **We współpracy ze studiem Charged Monkey**

Doświadczony zespół z siedzibą w Pradze

- **Data premiery**

Q3 2024



BOOMBIT



Inne tytuły

- **Boxing Ring** Data premiery: Q2 2024
gra sportowa we współpracy z Vivid Games
- **Dark Forest** Data premiery: Q2 2024
update do gry Hunt Royale, istotnie zwiększający content oraz zawierający nowe tryby rozgrywki
- **Hunt Origin** (robocza nazwa) Data premiery: Q4 2024
nowa gra osadzona w uniwersum Hunt Royale
- **Idle Royal Stories** Data premiery: Q3 2024
stworzona przez studio Outloud Games

BOOMBIT



Najważniejsze nowe inicjatywy

- Usługi UA
- Komercjalizacja narzędzi
(BI Tools + ROI Predictor)
- CrossPromo/własna sieć reklamowa
- Playables
- Mobile Esport
- Rozwój gier na kolejnych platformach
(np. Google Play Pass, Steam, konsole, platformy przeglądarkowe)



BOOMBIT

Wyniki finansowe



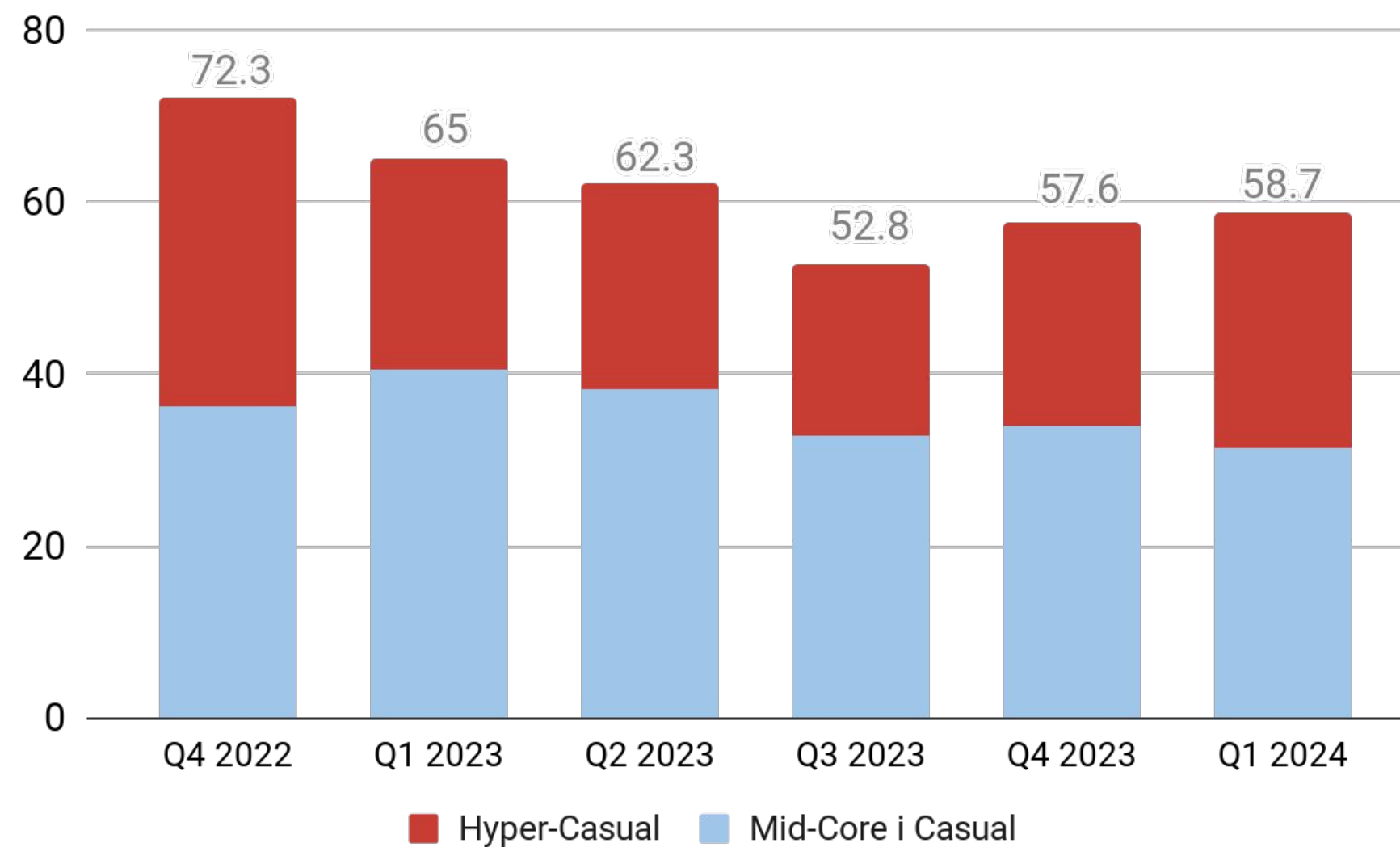
BOOMBIT



Przychody z gier mobilnych

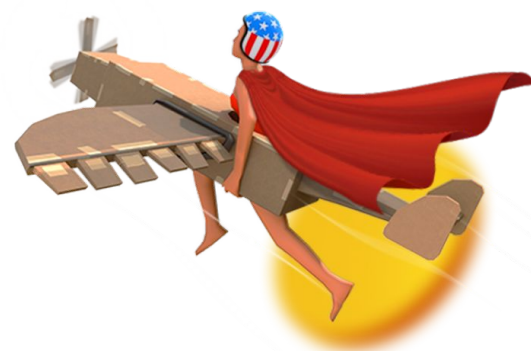
- 237.7 mln PLN 2023 (-19% r/r)
- 57.6 mln PLN w Q4 2023 (+9% kw/kw)
- 58.7 mln PLN w Q1 2024* (+2% kw/kw)

Przychody wg rodzaju gier (mln PLN)

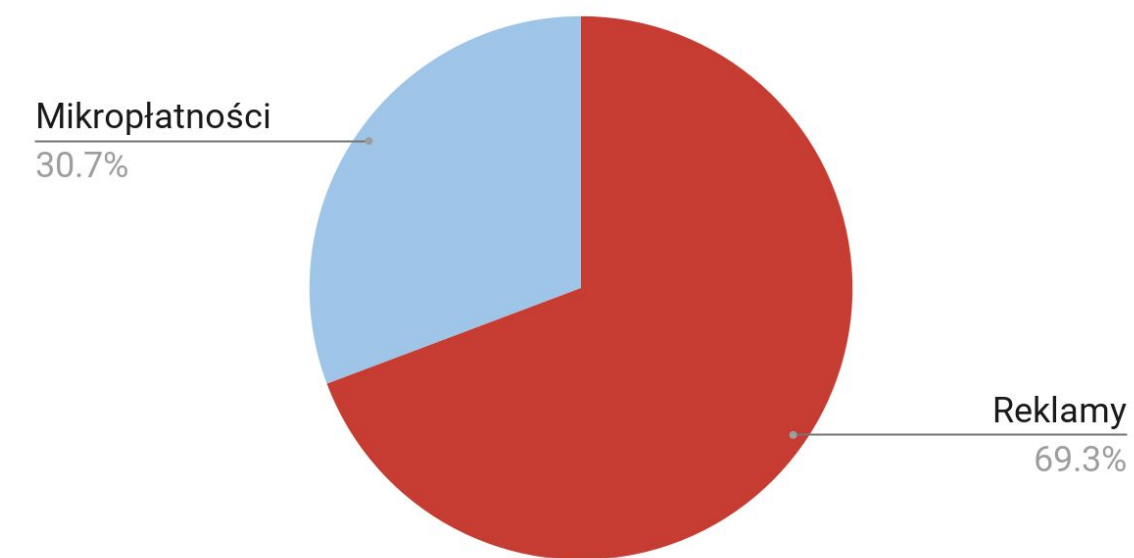


* prezentowane dane pochodzą z raportów bieżących Grupy

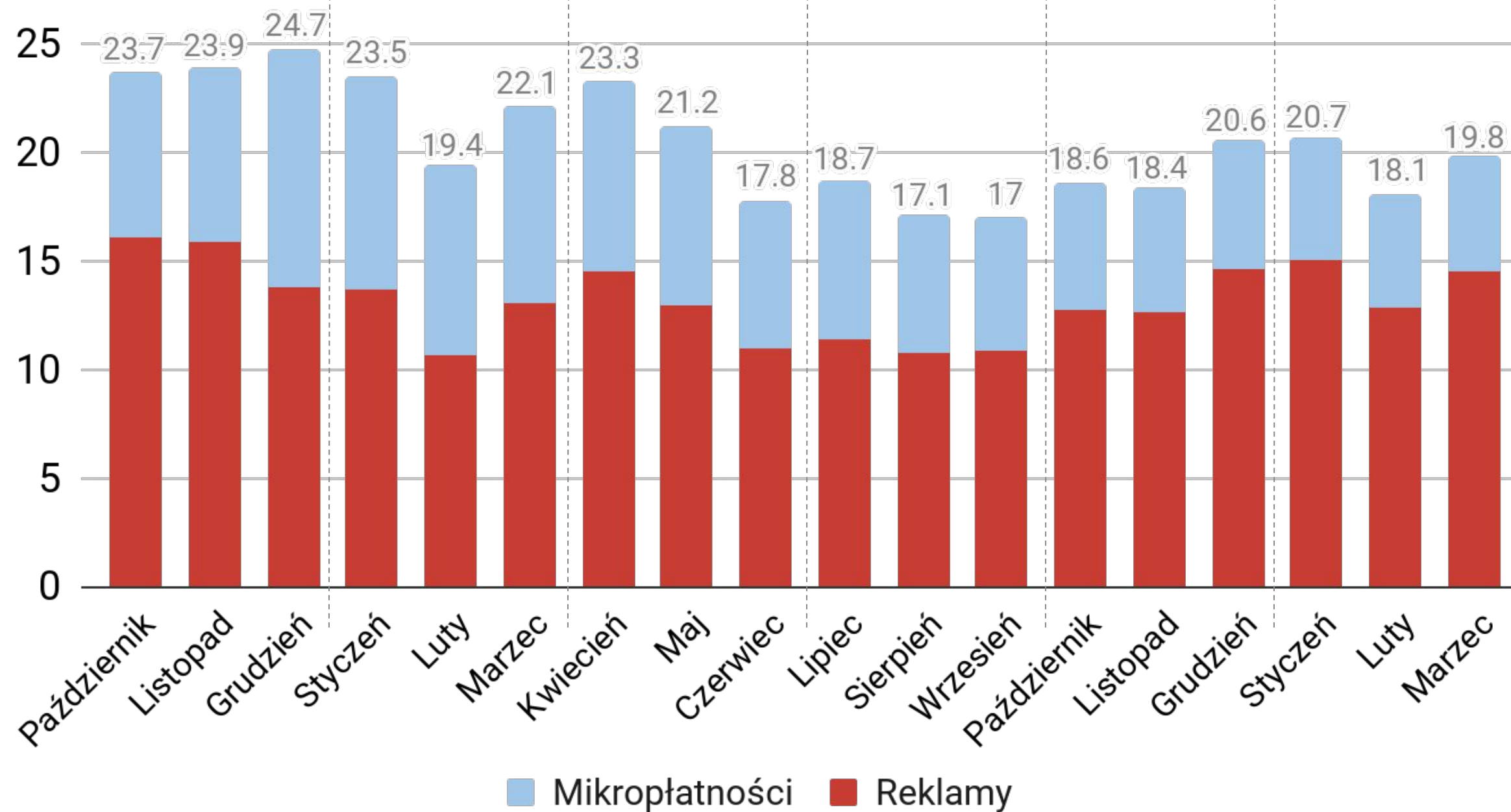
BOOMBIT



Przychody Q4 2023 wg źródeł



Przychody miesięczne (mln PLN)



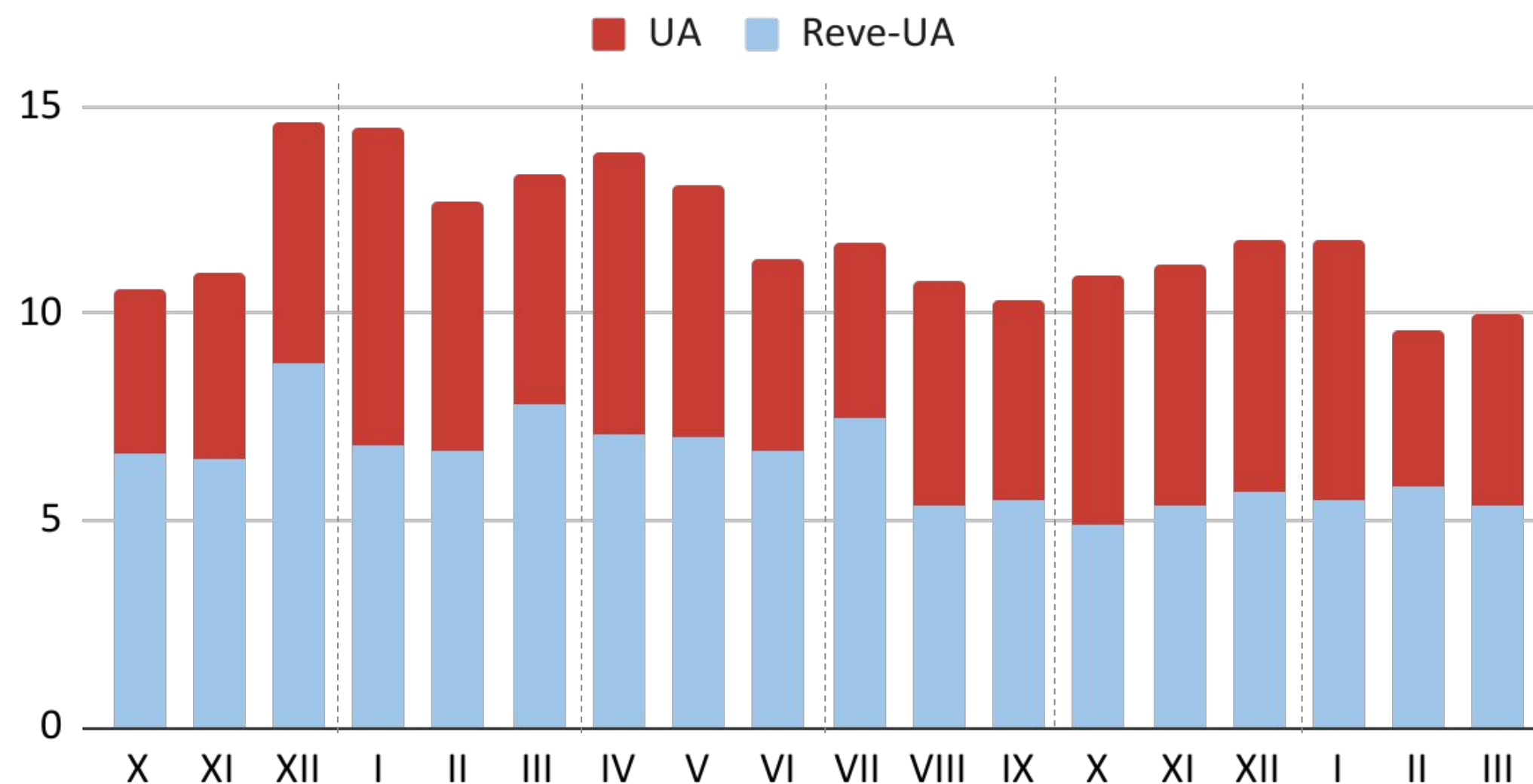
BOOMBIT



Gry Mid-Core i Casual

- 145.5 mln PLN przychodów w 2023 (+10% r/r)
- 33.9 mln PLN przychodów w Q4 2023 (+4% kw/kw)
- 31.5 mln PLN przychodów w Q1 2024* (-7% kw/kw)

Przychody i User Acquisition (mln PLN)



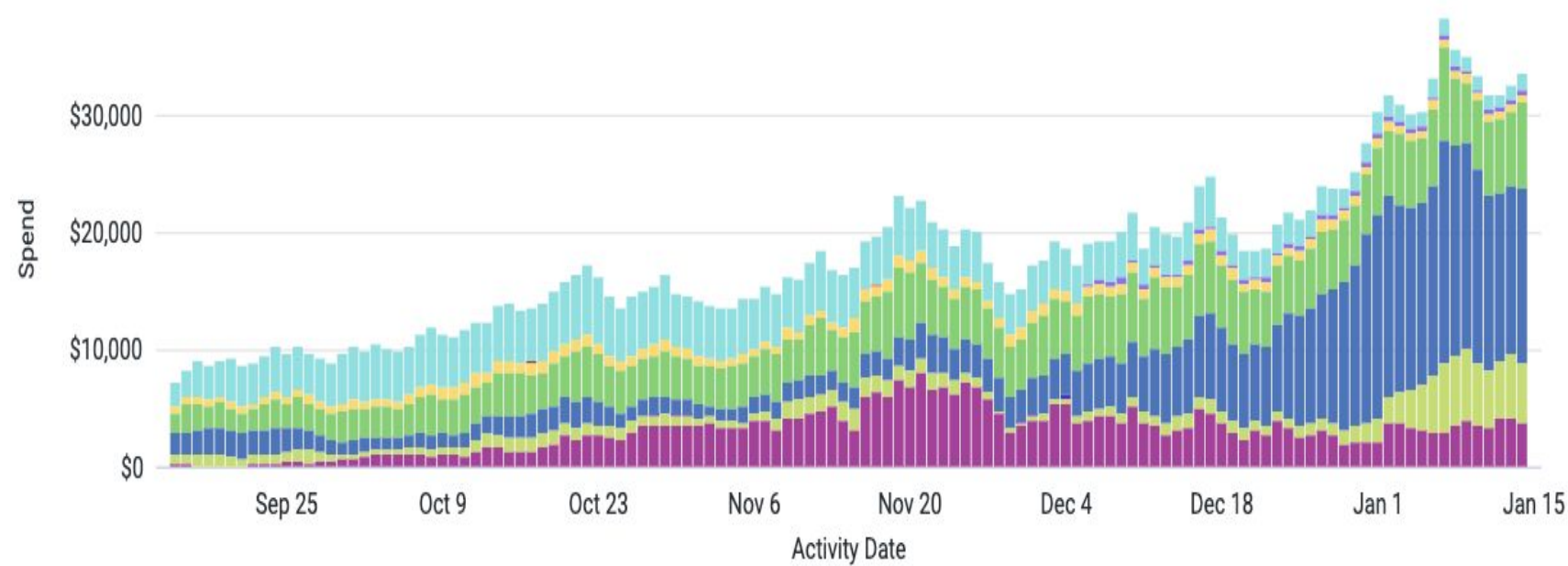
* prezentowane dane pochodzą z raportów bieżących Grupy

Darts Club

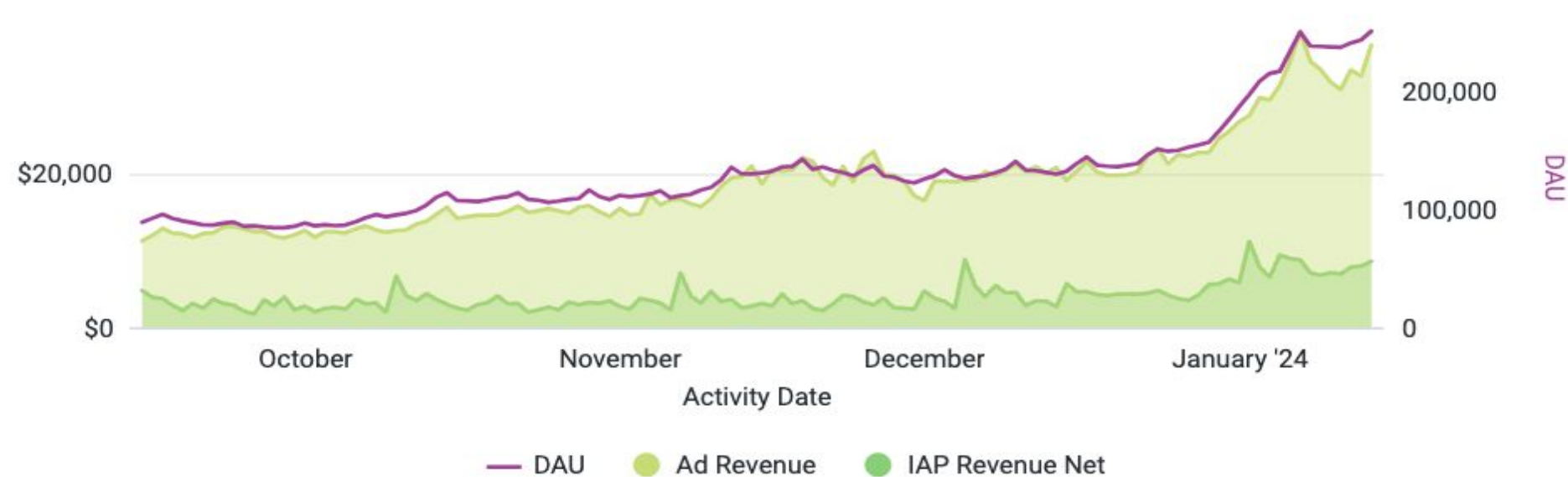
Worldwide

15th Sept - 15th Jan '24

Wydatki wg źródeł

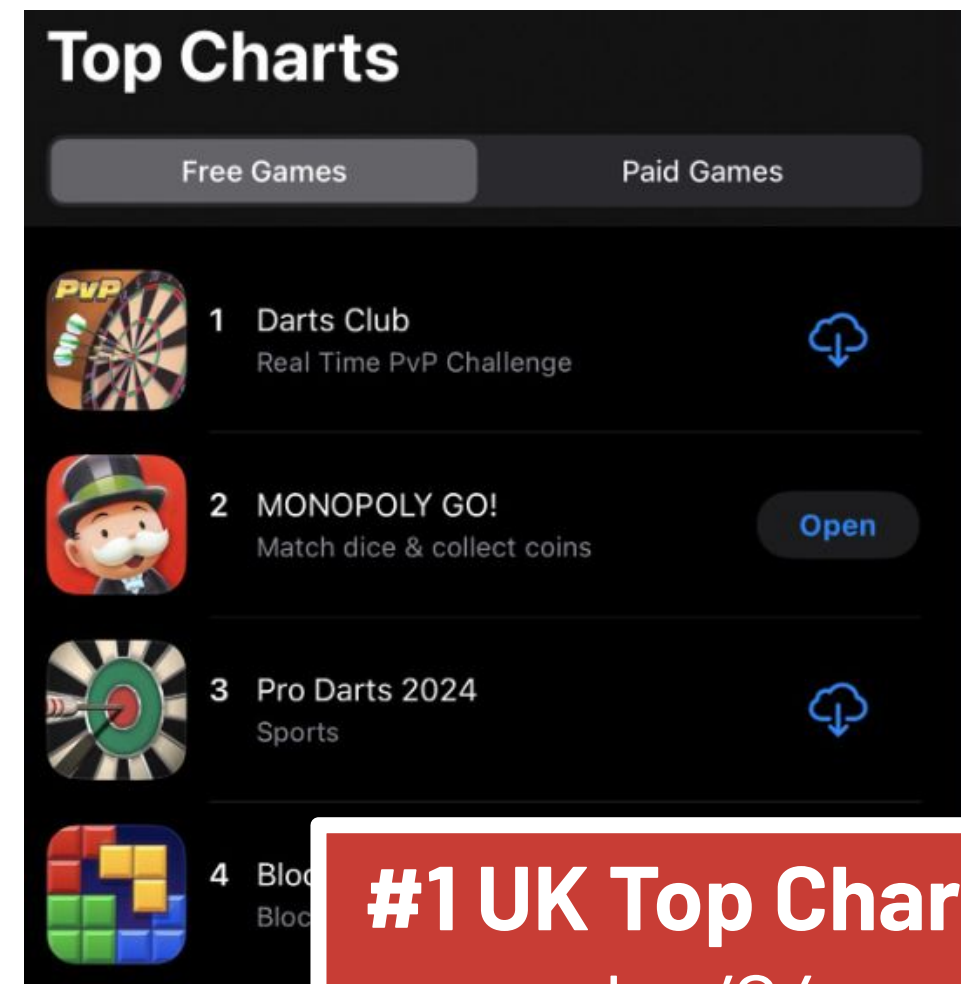


DAU & Revenue



Darts Club

Casual



#1 UK Top Charts
Jan'24

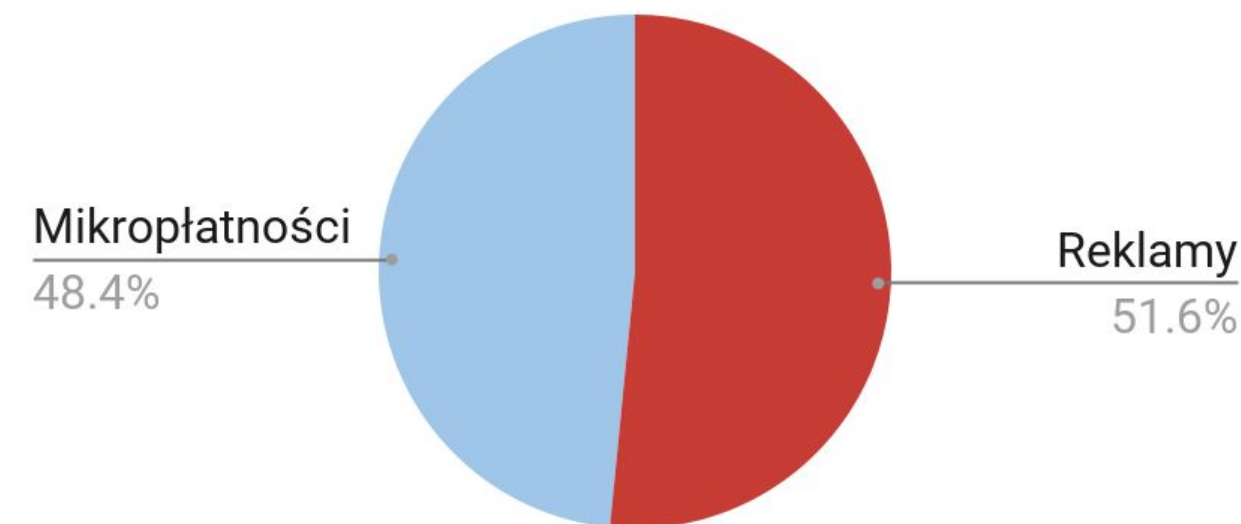
BOOMBIT

BOOMBIT

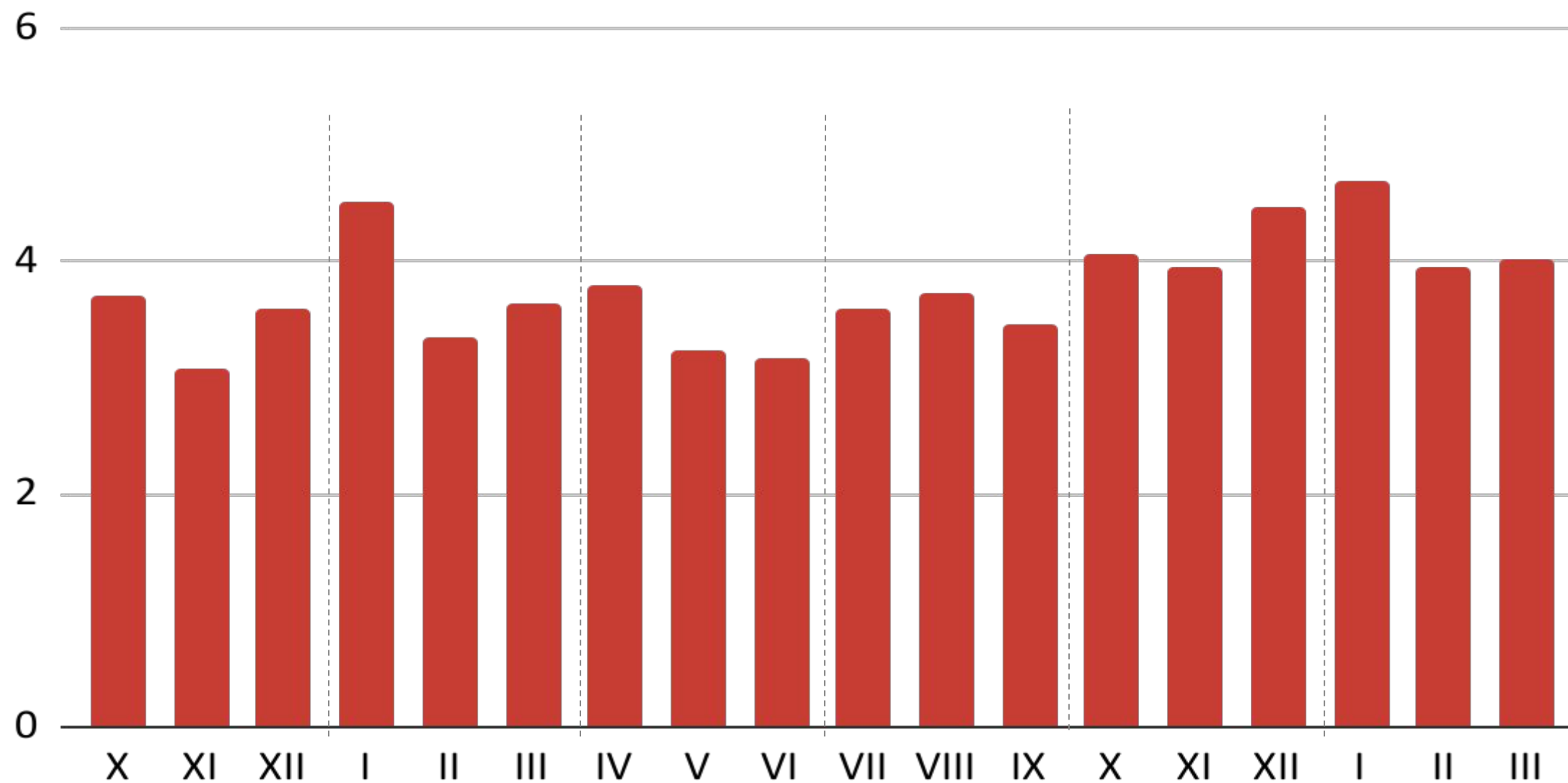
Planowane
+10 premier gier
Mid-Core i Casual
w 2024



Przychody Q4 2023 wg źródeł



Pobrania (mln)



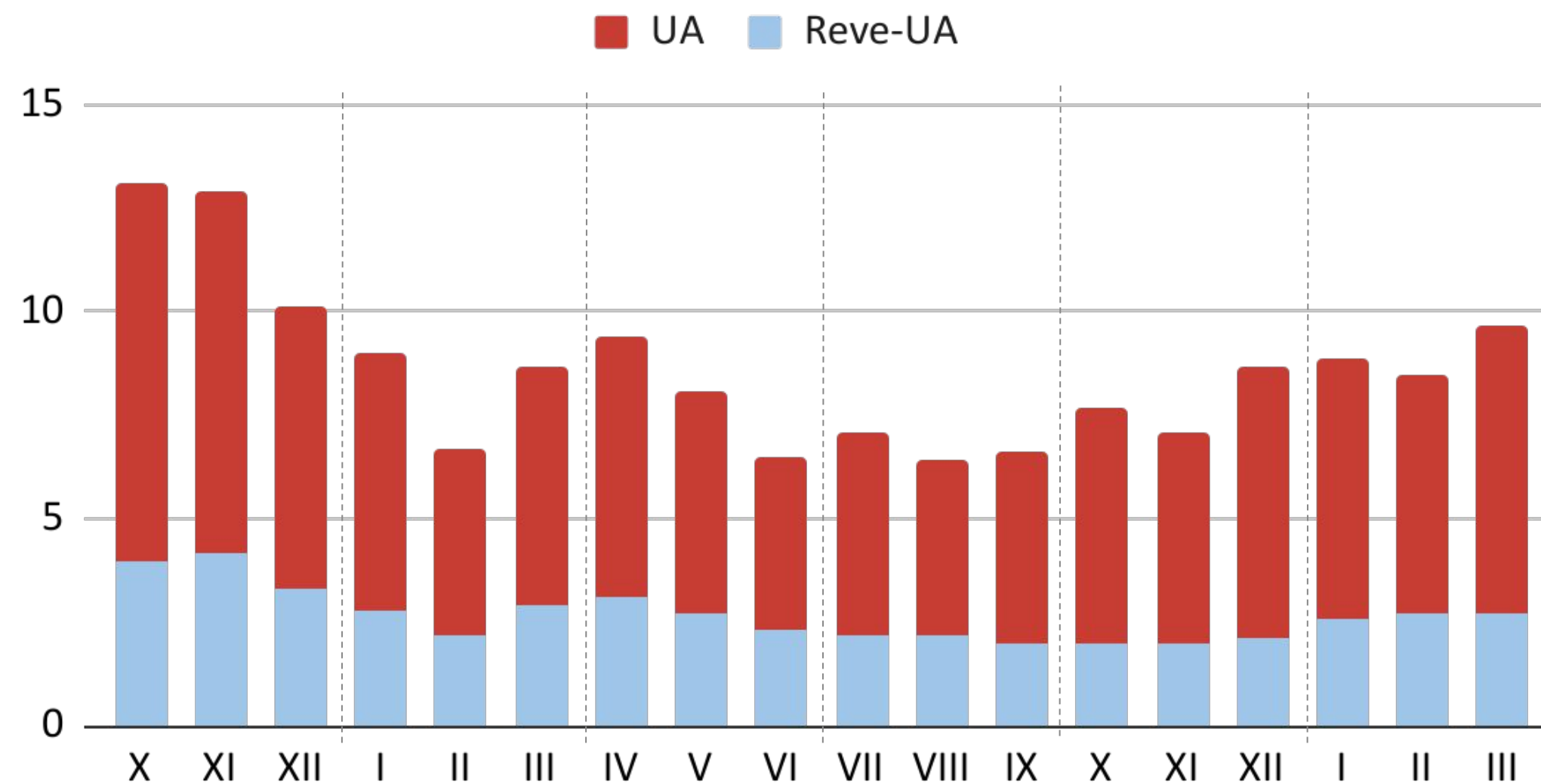
BOOMBIT



Gry Hyper-Casual

- 92.2 mln PLN przychodów w 2023 (-43% r/r)
- 23.3 mln PLN przychodów w Q4 2023 (+18% kw/kw)
- 27.2 mln PLN przychodów w Q1 2024* (+15% kw/kw)

Przychody i User Acquisition (mln PLN)

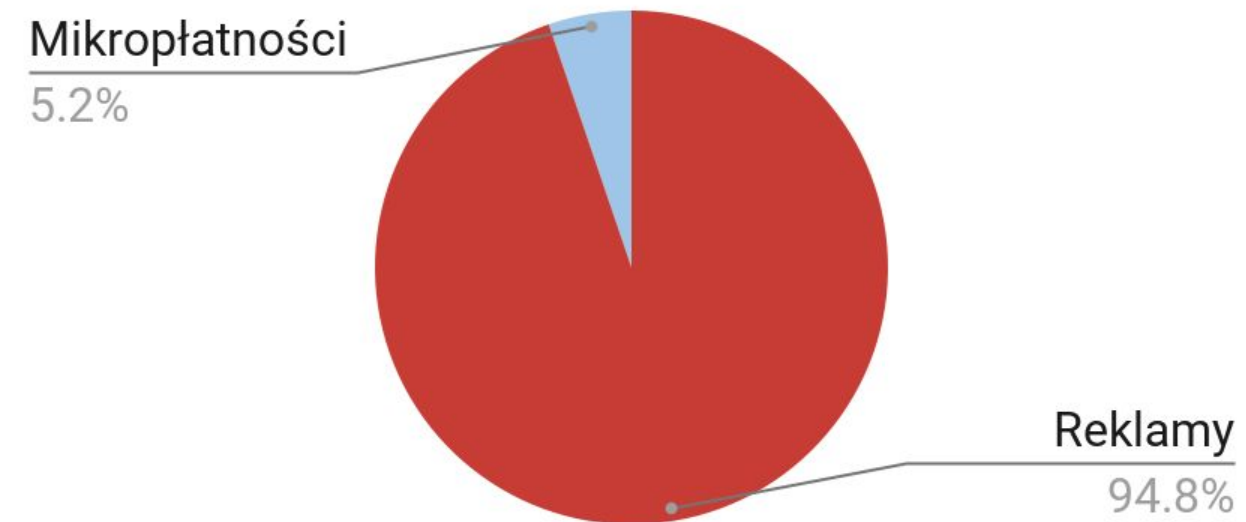


* prezentowane dane pochodzą z raportów bieżących Grupy

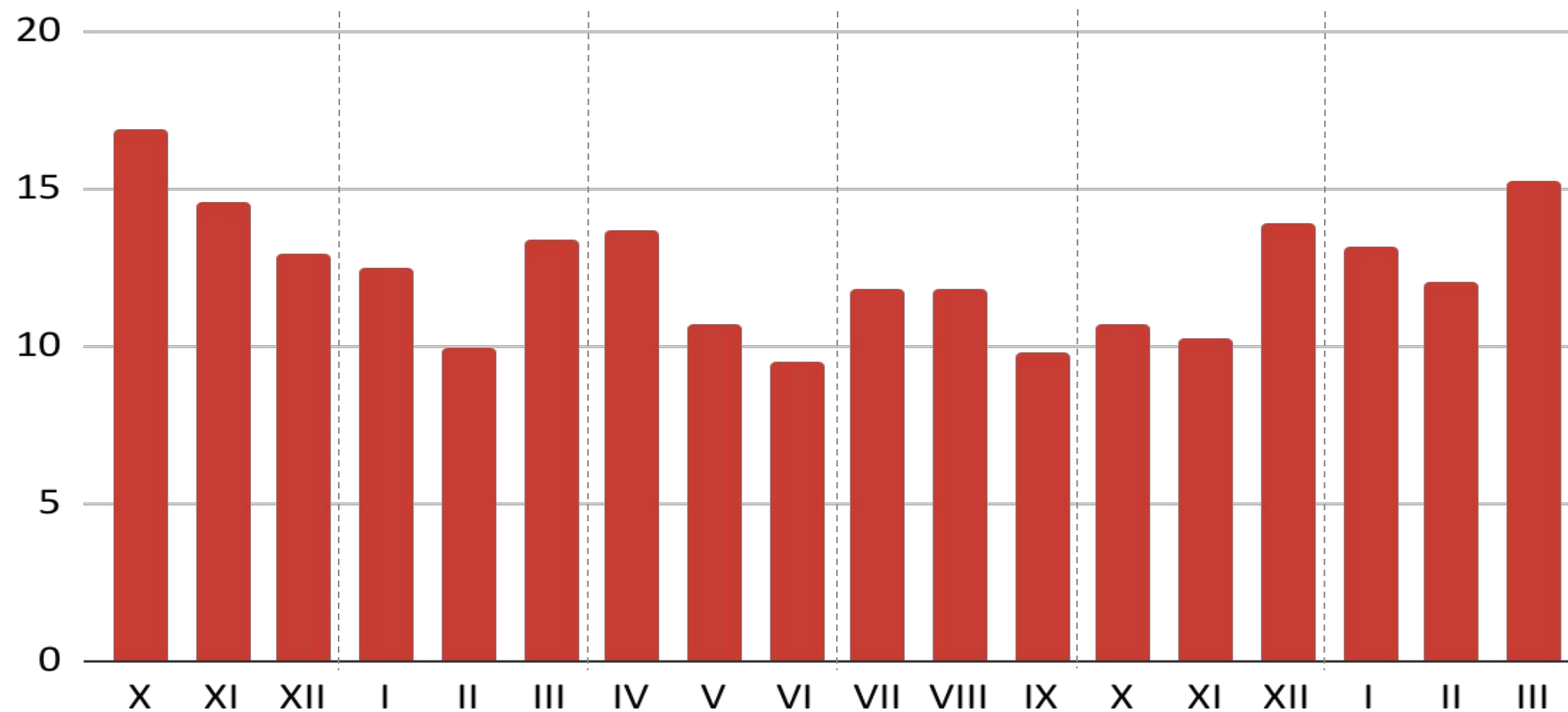
BOOMBIT



Przychody Q4 2023 wg źródeł



Pobrania (mln)



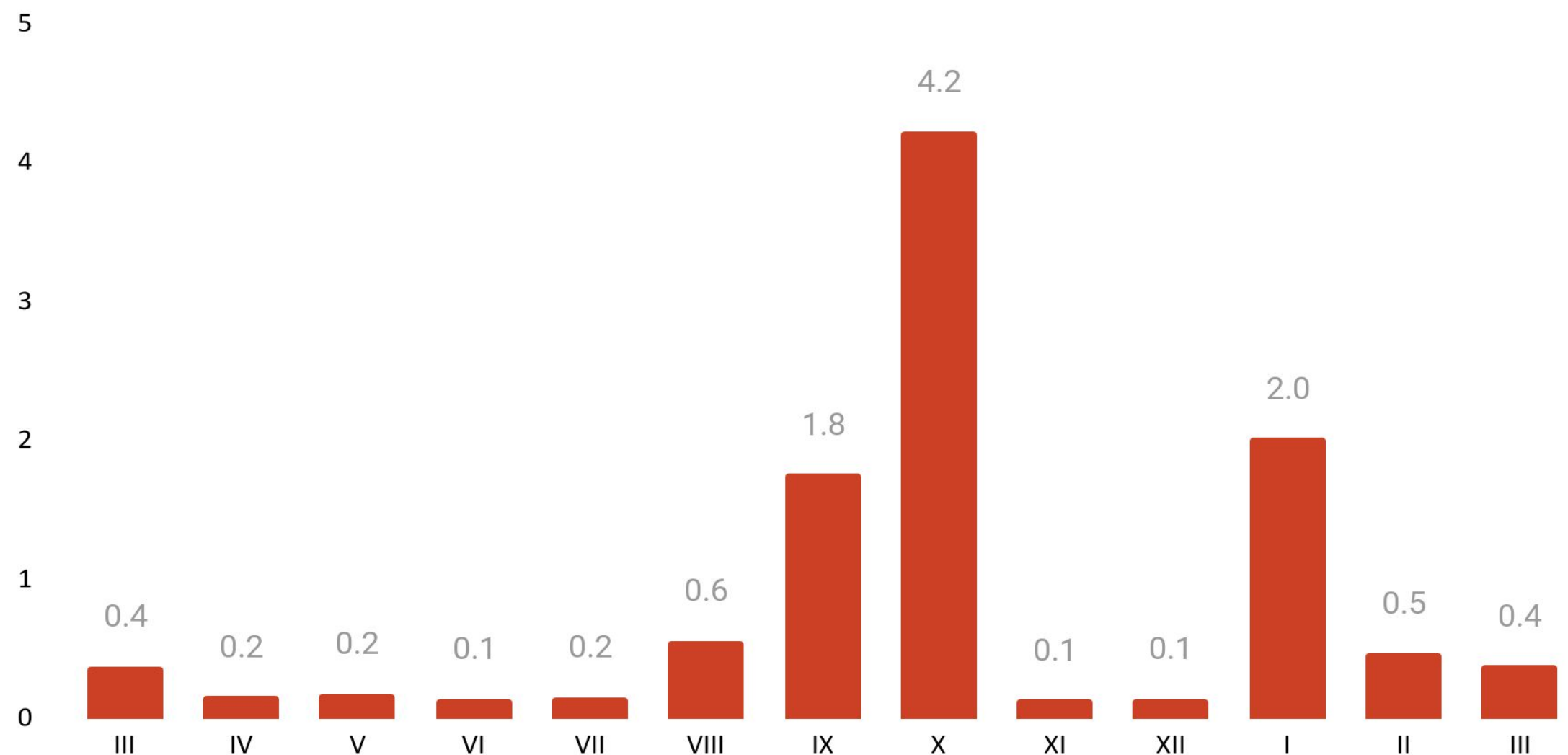
BOOMBIT



Przychody z projektów blockchain

- 7.8 mln PLN przychodów w 2023
- 2.9 mln PLN przychodów w Q1 2024
- Źródła przychodów: sprzedaż tokenów i NFT, granty

Przychody miesięczne (mln PLN)

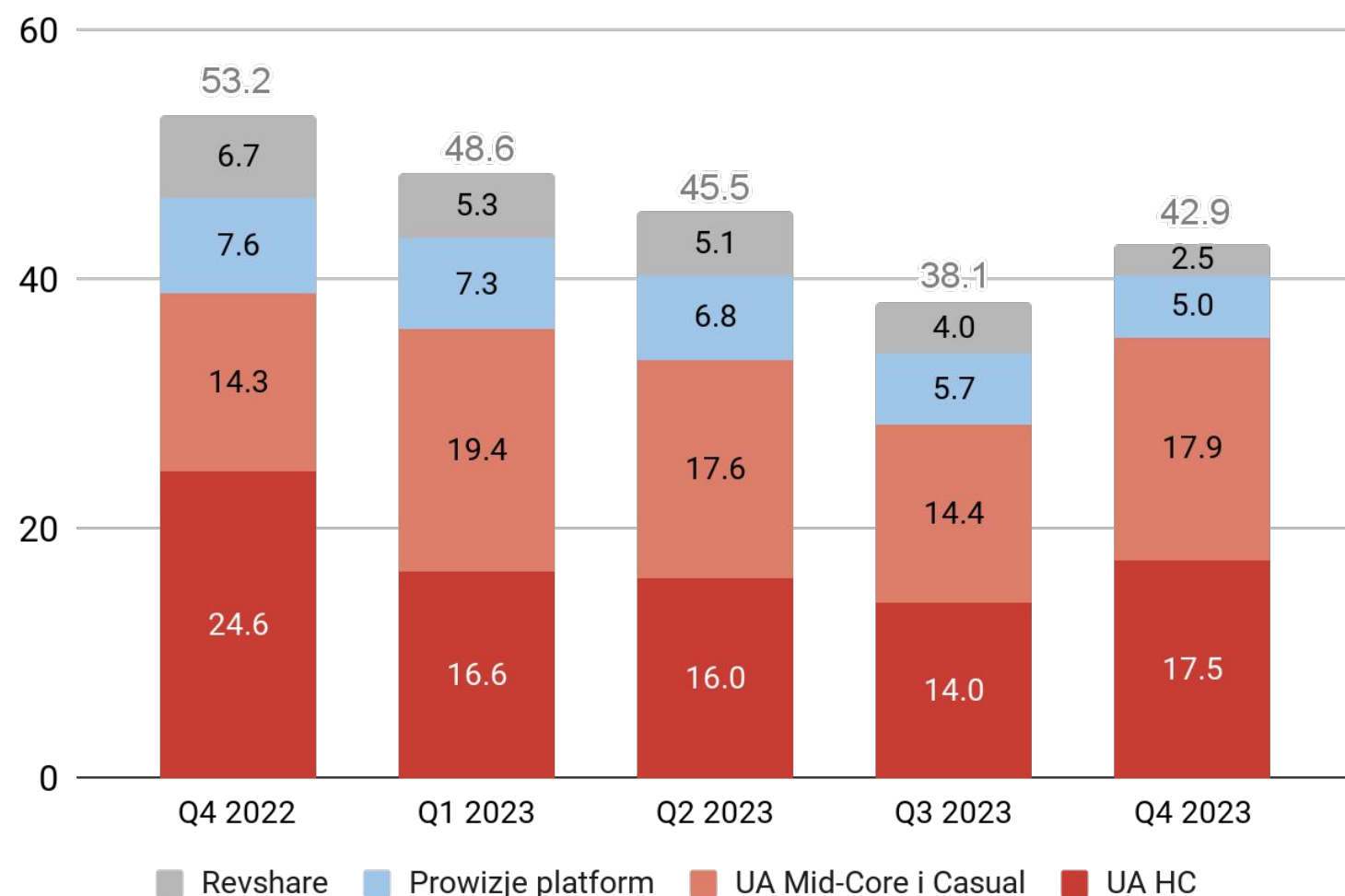


Koszty zmienne

- 42.9 mln PLN kosztów zmiennych w Q4 2023 (13% kw./kw.)
- 19.3 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q4 2023 (9% kw./kw.)



Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne (mln PLN)

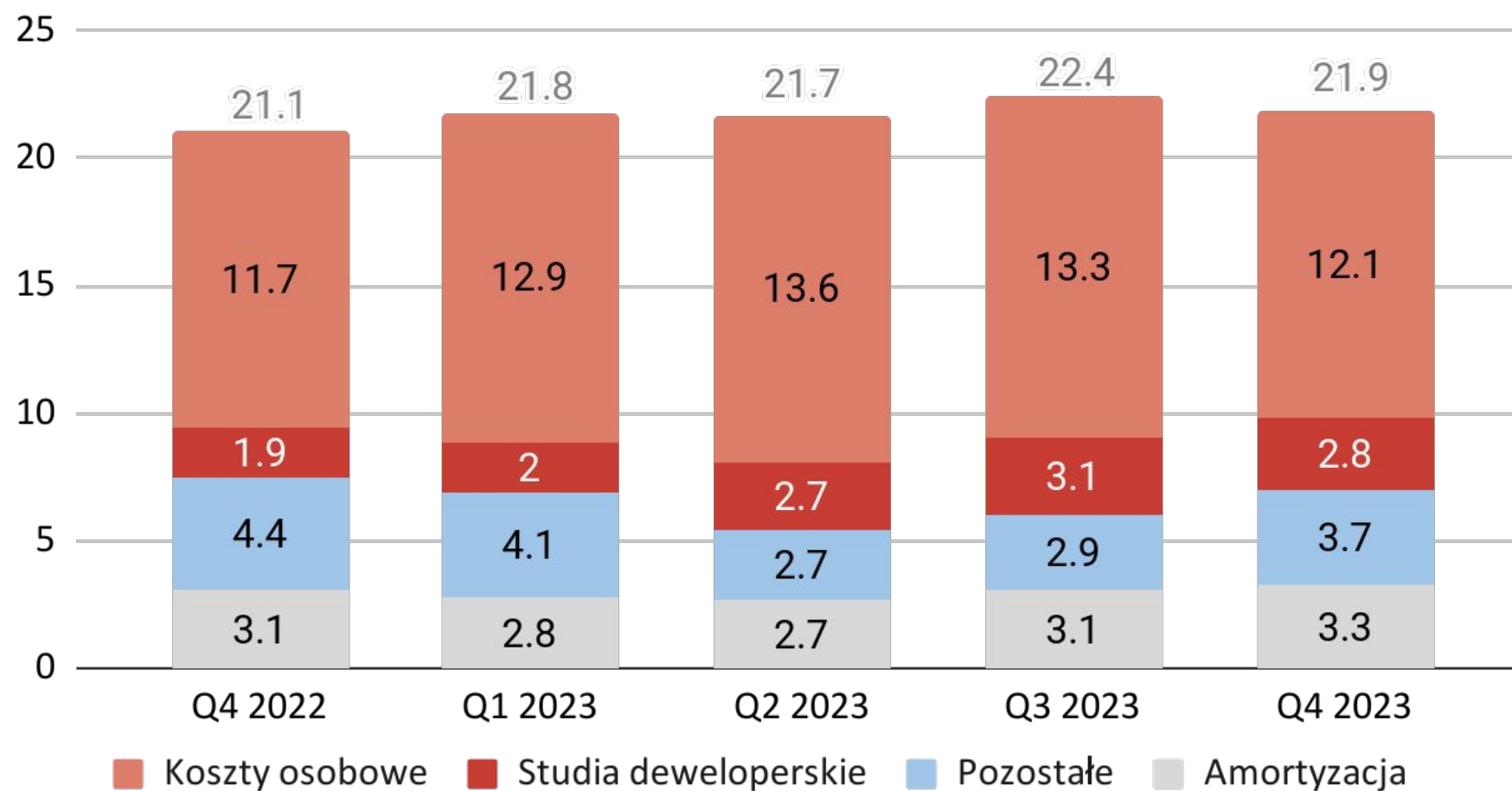




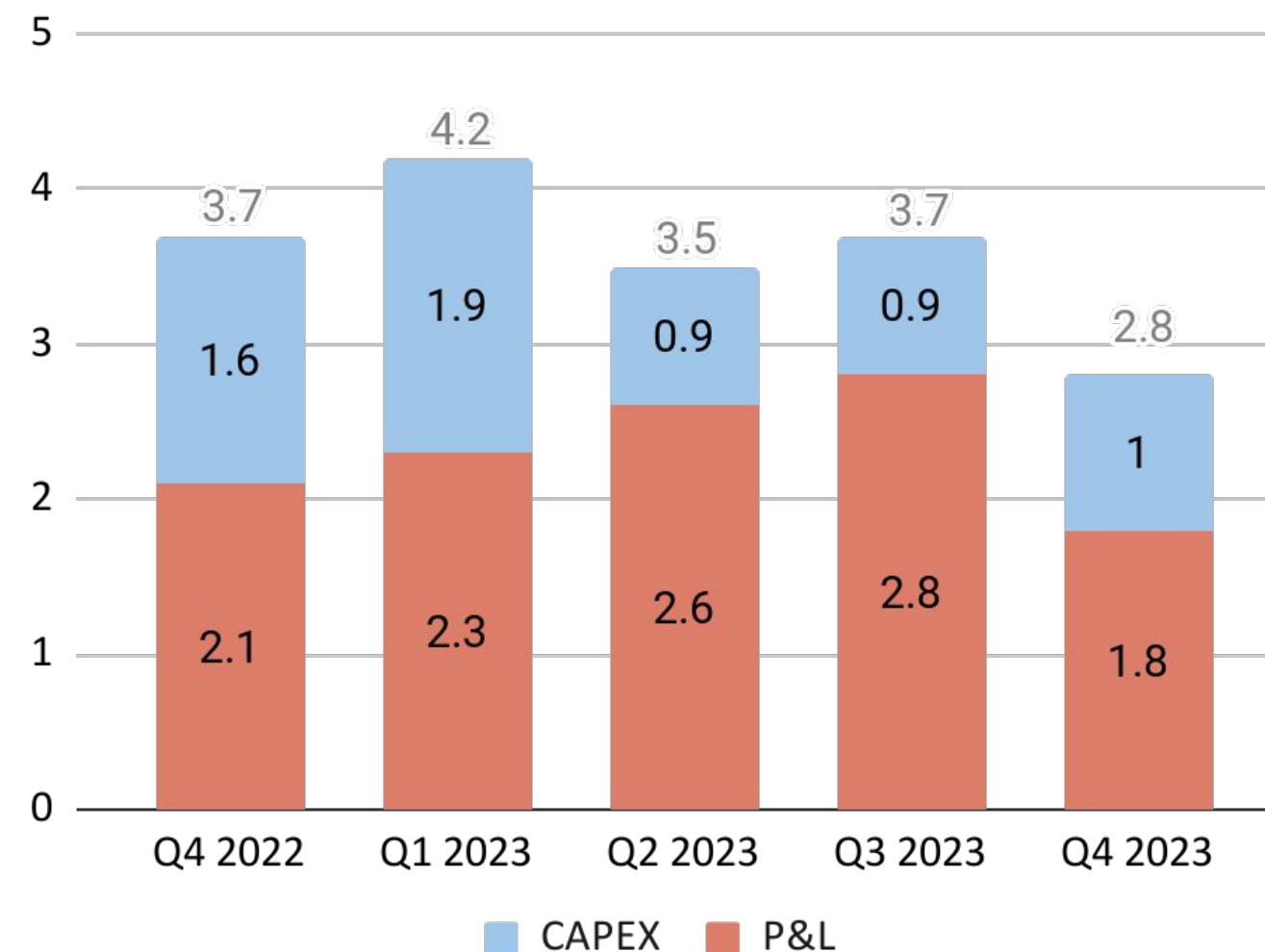
Koszty

- 21.9 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o główne koszty zmienne w Q4 2023 (-2% kw./kw.)
- 14.2 mln PLN kosztów projektów blockchain w 2023 (+34% r/r)

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



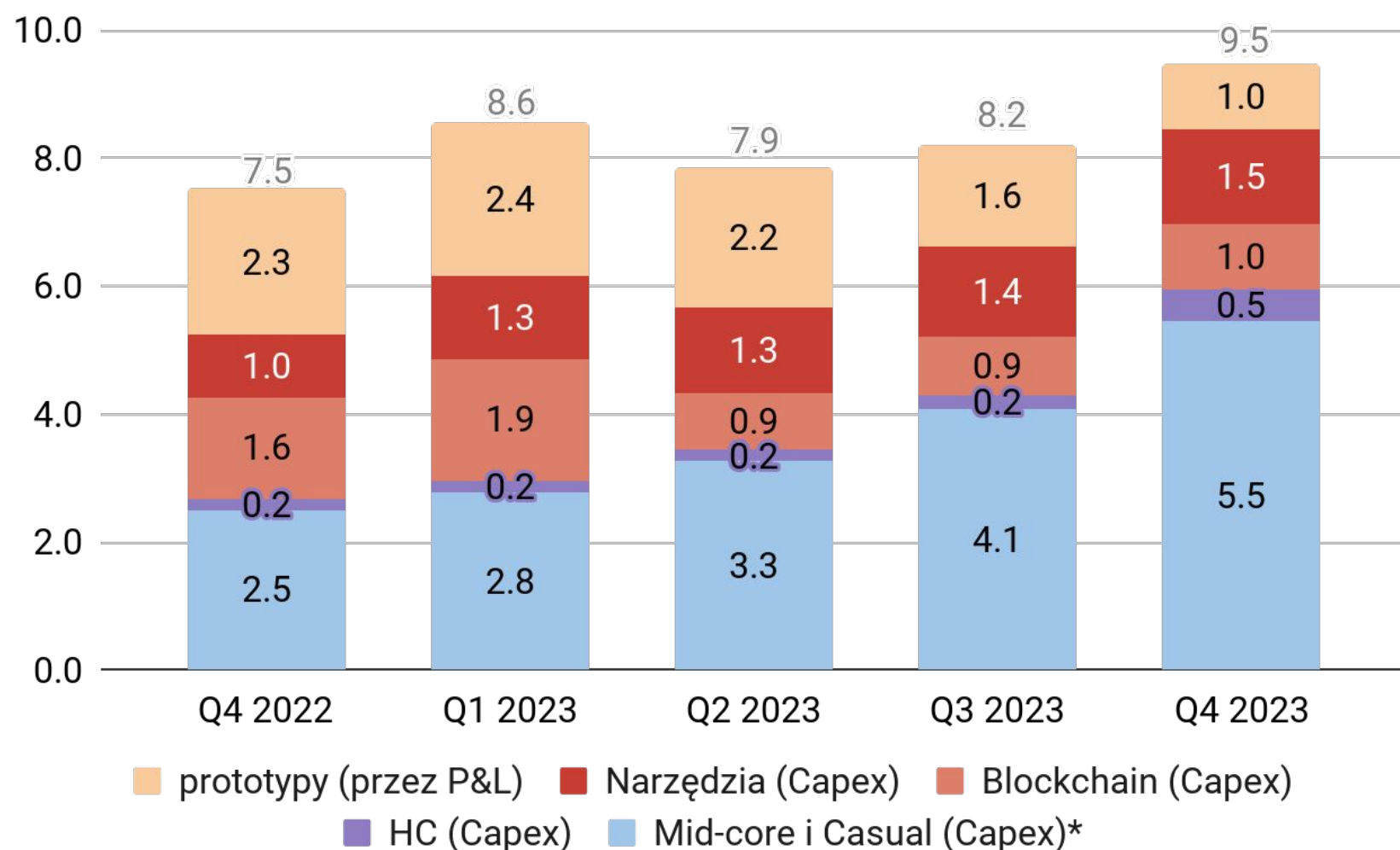
Koszty projektów blockchain (mln PLN)



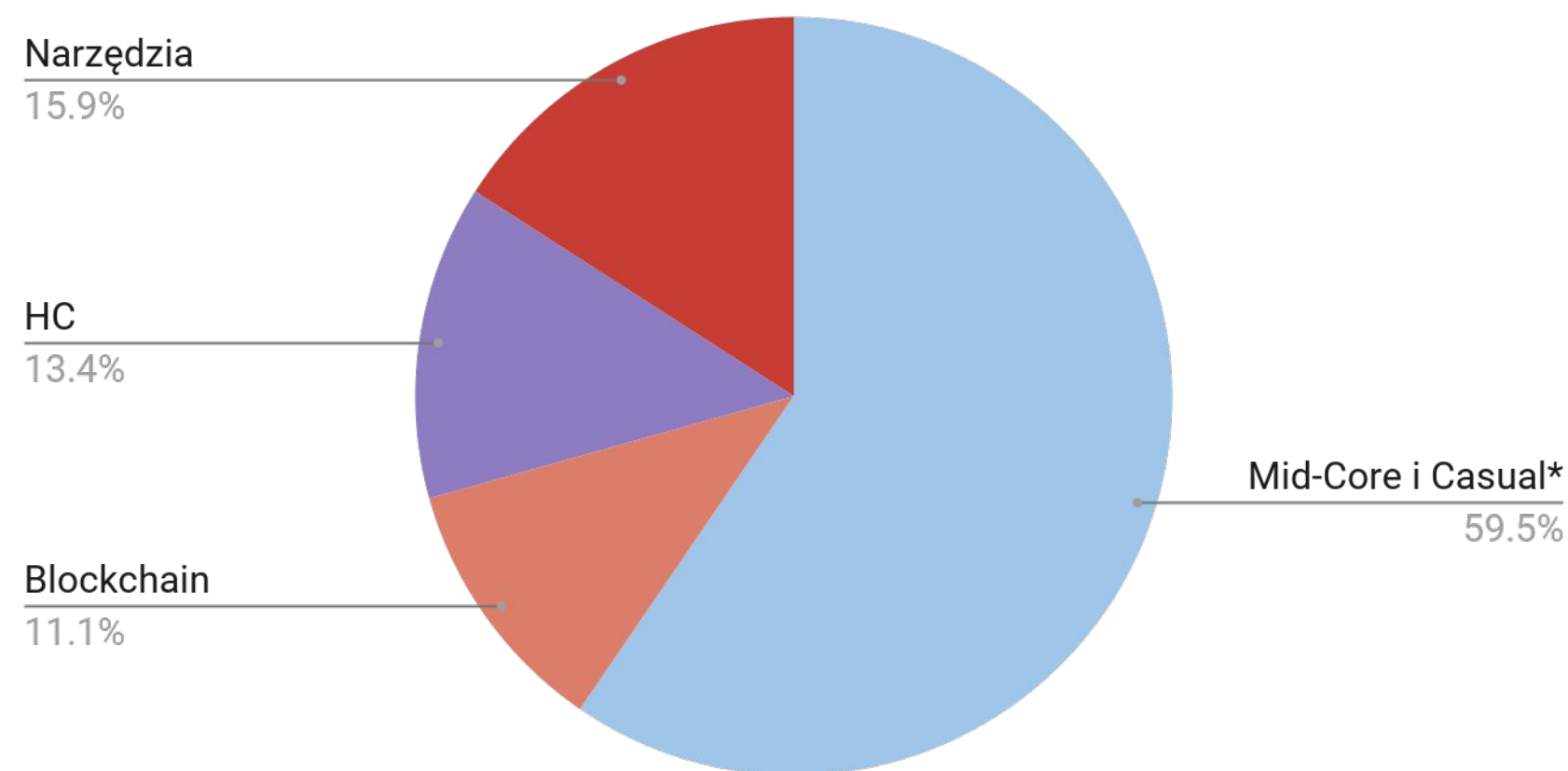
Wydatki inwestycyjne

- Wyższe wydatki kw./kw. głównie na gry Mid-Core i Casual
- Niższy koszt prototypów

CAPEX oraz inwestycje (mln PLN)



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



*Midcore i Casual uwzględnia aplikację tworzoną w Mobile Esports

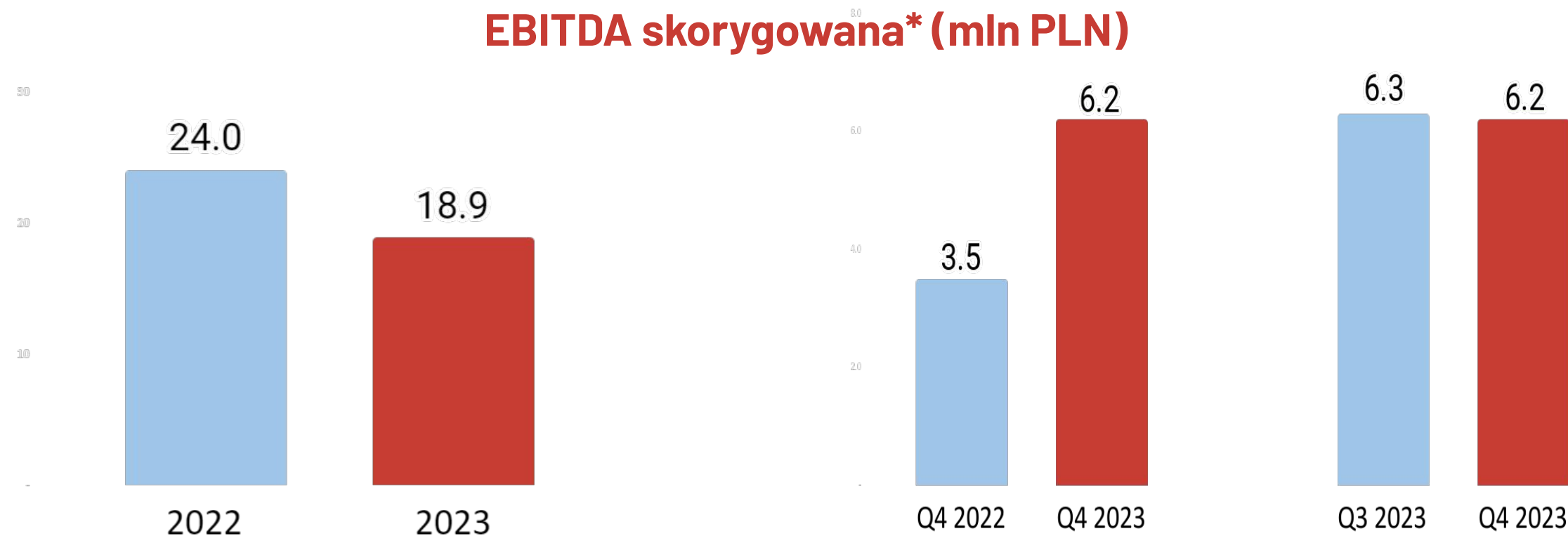


BOOMBIT

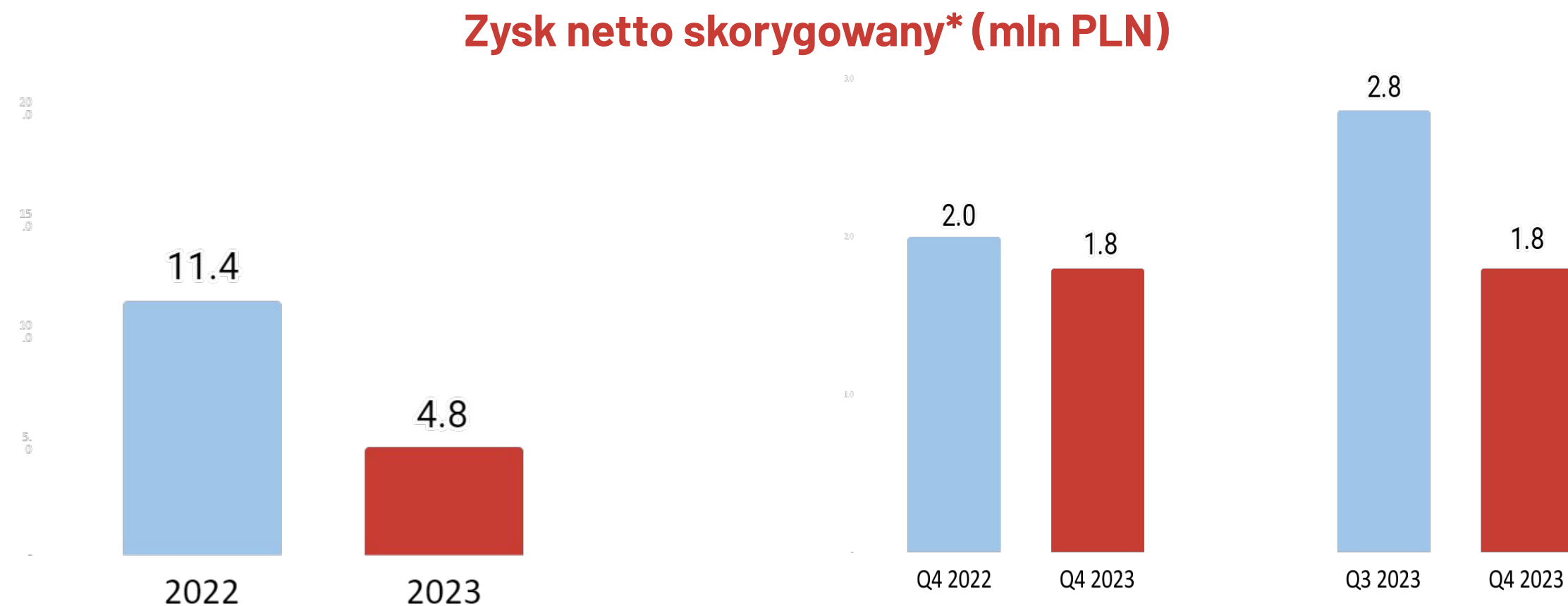
**EBITDA:
15,8 mln PLN**

**Zysk netto:
9,5 mln PLN**

EBITDA skorygowana* (mln PLN)



Zysk netto skorygowany* (mln PLN)



* Wyniki skorygowane o wpływ wyceny udziałów w SuperScale do wartości godziwej oraz odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe, udzielone pożyczki i należności

BOOMBIT

Wyniki Grupy



Wyniki segmentów operacyjnych rocznie

Wyniki segmentów (tys. PLN)	Gry mobilne			Projekty blockchain		
	2022	2023	zmiana %	2022	2023	zmiana w PLN
Przychody	293 999	237 702	-19%	41	7 834	7 793
EBITDA skorygowana*	30 955	20 437	-34%	(6 954)	(1 535)	5 421
Wynik netto skorygowany*	18 394	7 327	-60%	(6 998)	(2 779)	4 219

Wyniki segmentów operacyjnych kwartalnie

Wyniki segmentów (tys. PLN)	Gry mobilne			Projekty blockchain		
	Q3 2023	Q4 2023	zmiana %	Q3 2023	Q4 2023	zmiana w PLN
Przychody	52 841	57 553	8.9%	2 453	4 490	2 037
EBITDA skorygowana*	6 222	3 121	-49.8%	43	3 086	3 043
Wynik netto skorygowany*	3 423	(759)	-	(585)	2 538	3 123

* Wyniki skorygowane o wpływ wyceny udziałów w SuperScale do wartości godziwej oraz odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe, udzielone pożyczki i należności

BOOMBIT

Projekty blockchain



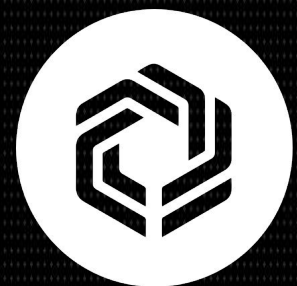


BoomLand

WEB3 GAMING PUBLISHER



polygon



Immutable

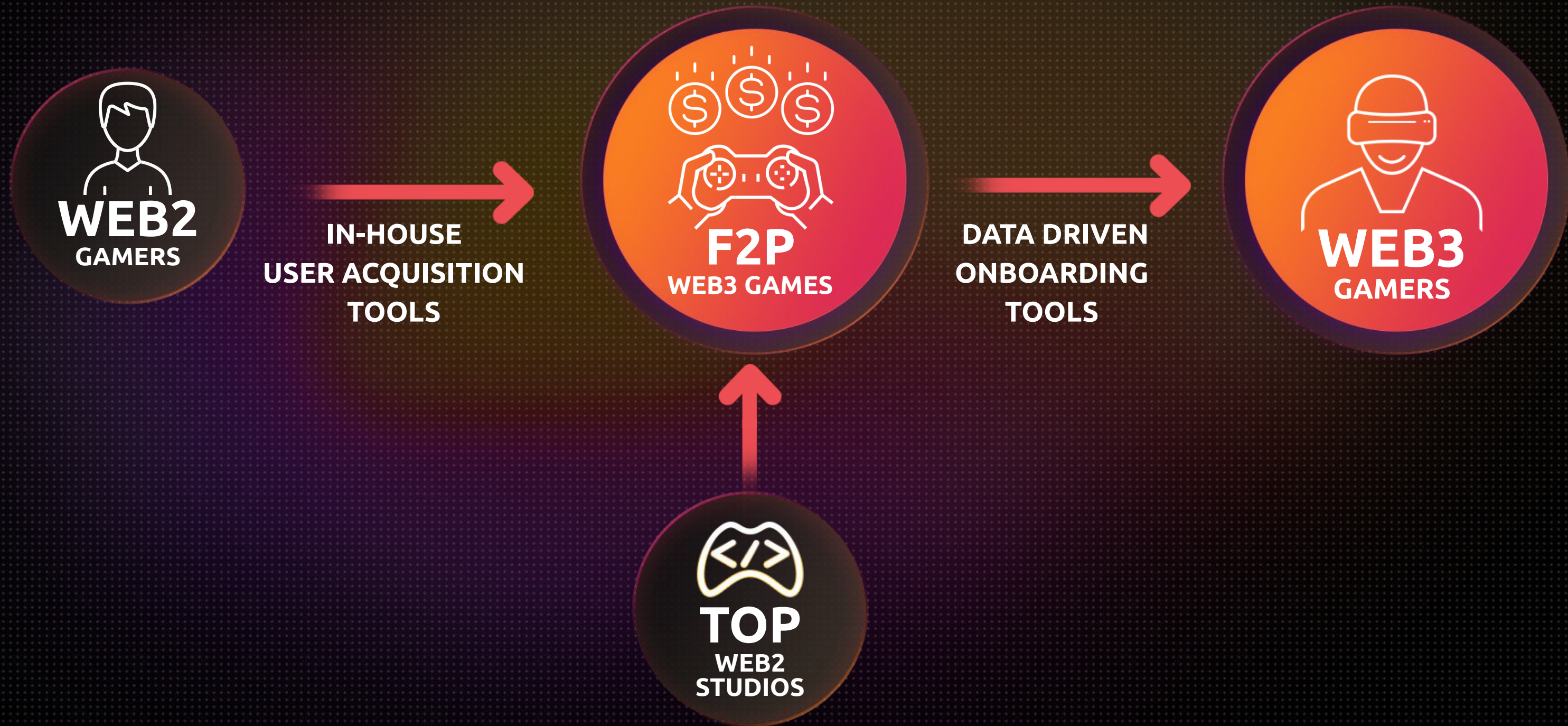


THE MISSION

Accelerate The **Mass Adoption of Blockchain Games**

Create a **Seamless Experience** for **Published Studios** and Traditional **Web2** players

Leverage our **12 Years Experience** in **Mobile Free To Play**



SEED ROUND | \$BOOM TOKEN

Raising **\$2.5M** to scale "Hunters On-Chain" and Publish 2 More Games in 2024



SEED

RAISING: **\$2.5M**

VALUATION: **\$30M FDV**

TIMELINE: **JUNE 2024**

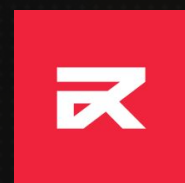


Q2 2024



Q3 2024

BACKERS



GAMER



HYPERITHM



MAGIC EDEN

ROADMAP

IMMUTABLE ZKEVM

Q1 2024

- Immutable zkevm Migration (strategic)
- T2 Chest Sales (revenue)
- In App Purchases (revenue) (\$BOOM sink)
- Clan War Event (\$BOOM sink)
- Artifact Upcycling (\$BOOM sink)
- Co-op Game Mode Release (\$BOOM sink)

GAME 2

Q2 2024

- Game 2 Announcement (\$BOOM sink)
- Burn Mechanics (\$BOOM sink)
- Summoning (scaling)
- Play-to-Airdrop Campaign (scaling)
- T3 Chest Sales (revenue)

GAME 3 & \$BOOM IDO

Q3 2024

- Game 3 Announcement (\$BOOM sink)
- \$BOOM IDO (revenue)
- New Hunter Class NFT Sale (revenue)
- Season Pass (\$BOOM sink) (revenue)
- eSports Tournament Starts (scaling)



 playember



PLAYEMBER STRUCTURE

- We believe that community ownership of projects is a key part of the culture and success of projects in the Web3 world
- Our goal is to build a decentralized IP owned by the community of gamers holding the \$EMBR token

FOUNDATION

- a specific, "ownerless vehicle" used for token issuance
- acts as a neutral and independent entity, separate from the core development team or any individual
- owns the tokens and proceeds from token sale
- NEAR Foundation is an example of such a vehicle

PLAYEMBER

- a developer and publisher, creating an ecosystem of casual web3 games
- provides a range of services to the Foundation (including development services, R&D, IP licensing, and marketing)

\$EMBR TOKEN

- a utility token to be issued by the Foundation
- will have utility across PlayEmber's games and the whole ecosystem co-created by Foundation and PlayEmber

PLAYEMBER THE LEADING WEB3 CASUAL GAME ECOSYSTEM AND PUBLISHER



GAME DEVELOPMENT

- Test, design, develop our own 1st party mobile games
- Hyper Casual + Casual Games teams
- Roblox game development



PUBLISHING AND DISTRIBUTION

- Co develop/fund 3rd party games
- Distribute + publish 3rd party games
- Game Design Support
- Roblox + Nintendo Switch publishing



IP AND DIGITAL ASSETS

- 1st party IP creation, Emby (3 new games in March)
- Brand and PFP digital asset partnerships



INFRA + TOOLING

- EMBR ID system
- Web 3 gaming SDK
- Distribution Platform
- Unity game engines
- Embr Ad Network

PHASE 1 – FIRST 1 MILLION PLAYERS ONBOARD TO WEB3



JOURNEY

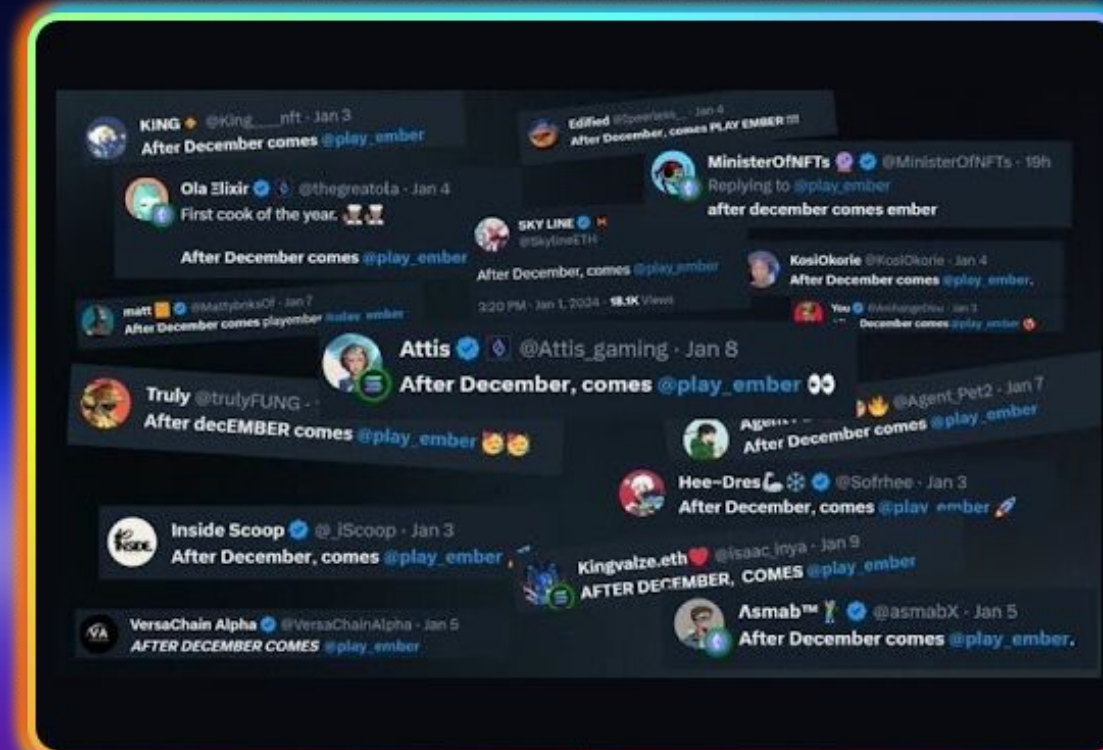
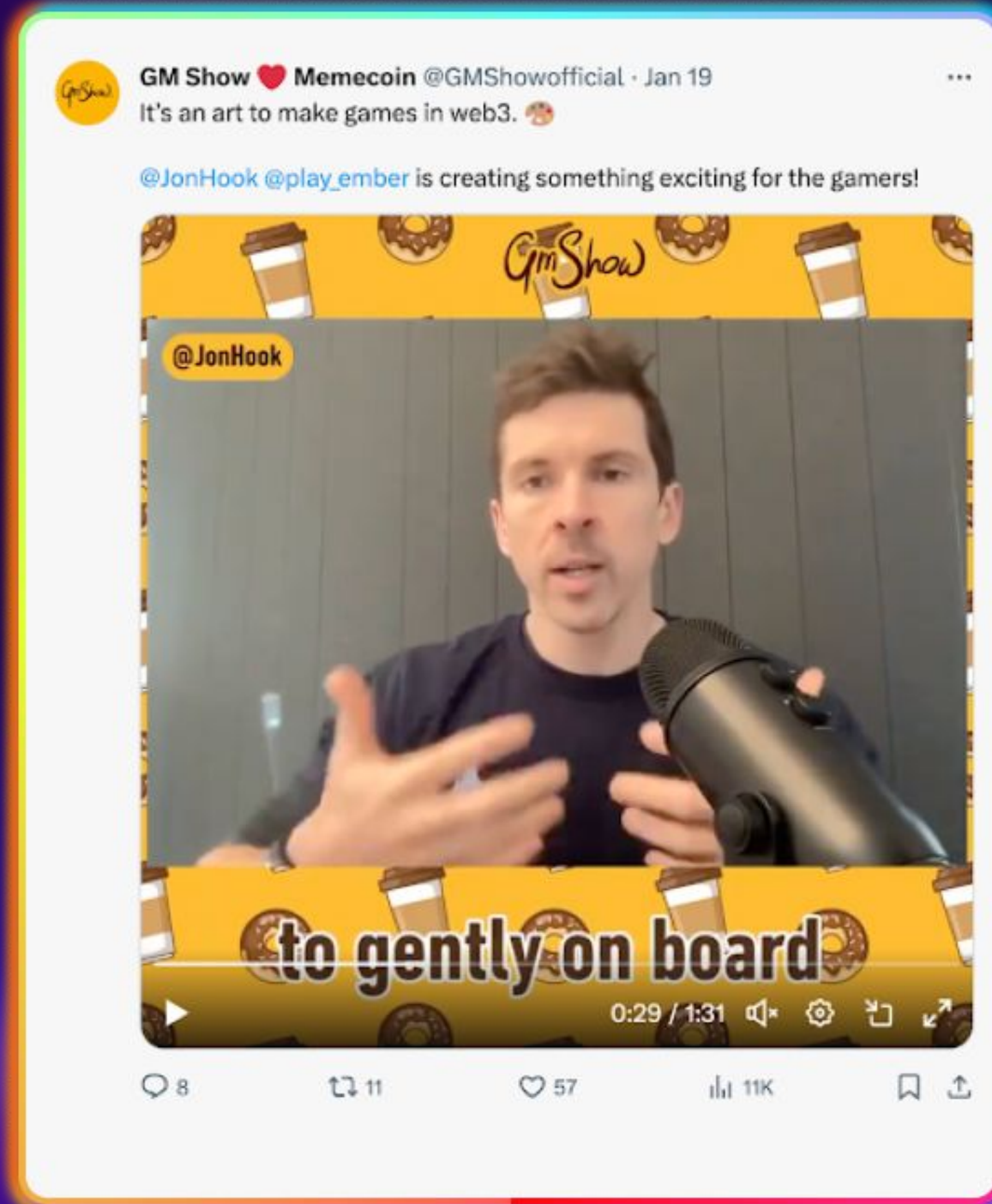
SIGN-UP

QUEST

LEVEL-UP

COLLECT

BUILDING OUR WEB3 BRAND + COMMUNITY = 8K TO 350K TWITTER FOLLOWERS IN 8 WEEKS



PHASE2 CLUB EMBY – OUR DISTRIBUTION AND MEMBERSHIP HUB



EMBY GAMES

1ST PARTY GAMES



CROSS PLATFORM DISTRIBUTION (ROBLOX + NINTENDO SWITCH)



PLAYEMBER PARTNER GAMES



DIGITAL PARTNERSHIPS

SOCIAL MEDIA + CREATOR PARTNERSHIPS



ROADMAP

No1 CASUAL GAMES STUDIO

2024 Q2 TGE + EMBY HUB LAUNCH

- Launch \$EMBR
- V2 Club Emby live
- Debut Roblox game launched
- 10 new PlayEmber mobile games + Cool Cats / Pixelmon games

2024 Q3 DRIVE MAU GROWTH

- Expand IP partnerships - web2 and 3
- 3rd party dev tooling + Dashboard
- Platform distribution - Tik Tok, YouTube, Twitch

2024 Q3 MORE GAMES + SOCIAL TESTS

- Release more Mobile Games
- 2nd Roblox Game launched
- Launch PlayEmber + 3rd party IP games

2025 Q1 LAUNCH EMBR SDK + EMBR GAME FUND

- Onboard 3rd party mobile game developers supported by EMBR game fund



2023/2024 PHASE2 LAUNCH

- Continue to onboard web2 players via mobile games
- ETH NFT Lunch on Xterio

Perspektywy na 2024 rok

- Bogaty pipeline wydawniczy:
ponad 10 premier Mid-Core
największy z dotychczasowych update Hunt Royale
- Inicjatywy rozwojowe:
narzędzia i usługi gotowe do komercjalizacji
rozwój Mobile Esports
- Dalszy rozwój i kamienie milowe projektów blockchain

BOOMBIT



Kluczowe dane finansowe



kPLN	Q1 2022	Q2 2022	Q3 2022	Q4 2022	2022	Q1 2023	Q2 2023	Q3 2023	Q4 2023	2023
Przychody*	66 153	81 915	73 624	72 348	294 040	65 436	62 763	55 294	62 043	245 536
Przychody - koszty zmienne	16 466	18 546	18 328	19 048	72 388	16 990	17 529	17 676	19 282	71 477
EBITDA	6 037	5 729	8 738	2 977	23 481	3 508	2 122	4 906	5 263	15 799
Zysk netto	2 273	1 957	3 452	1 555	9 237	337	6 742	1 484	973	9 535
Zdarzenia jednorazowe**	-	899	1 222	545	2 666	149	(9 413)	1 381	930	(6 953)
EBITDA skor.	6 037	5 729	8 738	3 497	24 001	3 657	2 773	6 265	6 207	18 902
Zysk netto skor.	2 273	2 685	4 442	1 996	11 396	458	(527)	2 838	1 779	4 548
CAPEX	3 949	3 800	4 558	5 201	17 508	6 242	5 655	6 562	8 465	26 924
Środki pieniężne (na koniec okresu)	37 325	38 993	33 548	44 997	44 997	46 829	46 745	41 180	31 683	31 683

*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, 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 do wartości godziwej, odpisy aktualizujące na udzielone pożyczki i należności oraz na nakłady na prace rozwojowe.

BOOMBIT

Thank you!