

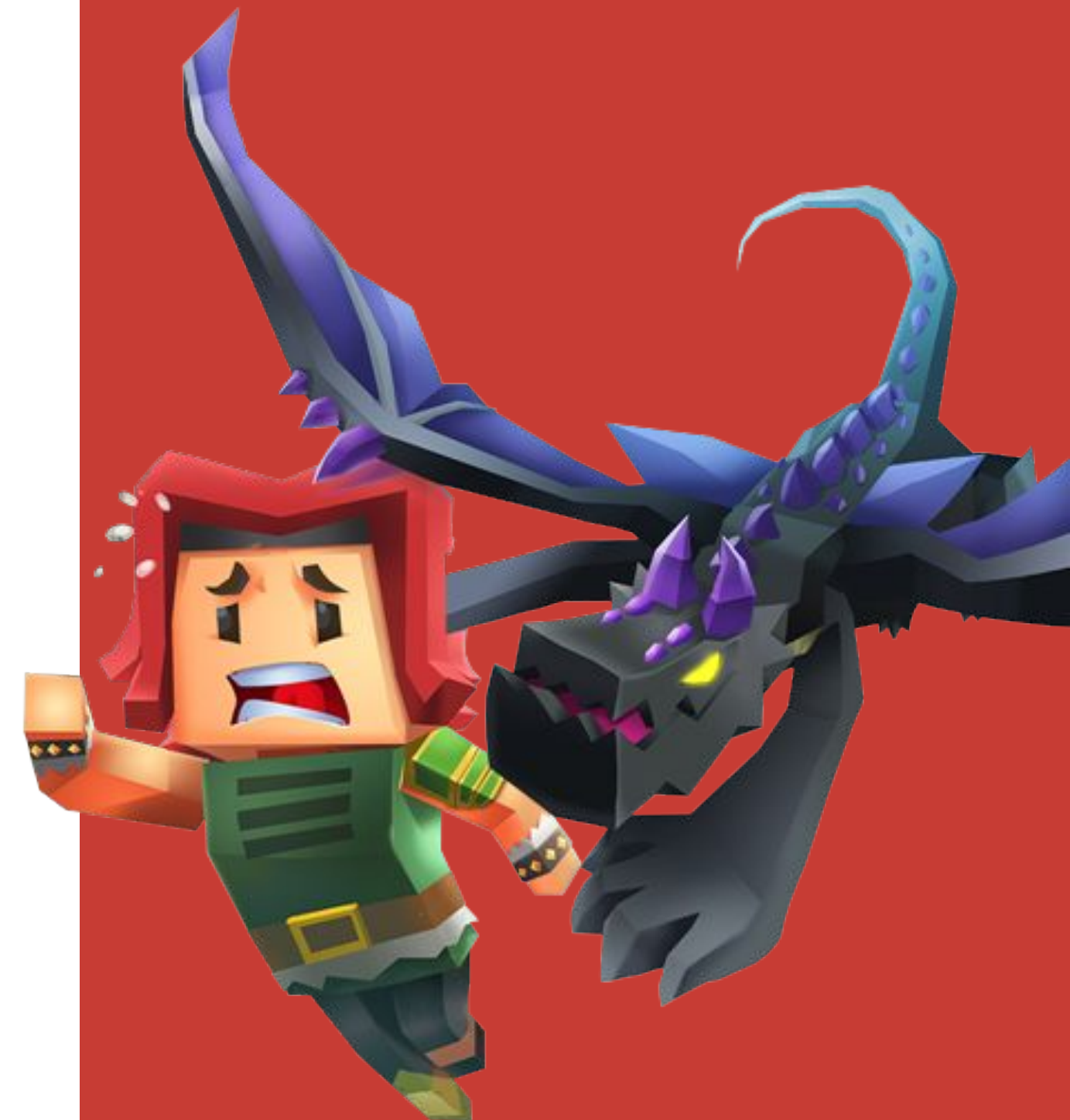


PREZENTACJA INWESTORSKA - Q1 2024

Highlights

- 60.5 mln PLN przychodów ze sprzedaży:
 - 57.6 mln PLN z gier mobilnych
 - 2.9 mln PLN z projektów blockchain
- 6.5 mln PLN EBITDA i 2 mln PLN zysku netto
- 10+ premier Mid-Core/Casual w 2024 roku
- Prace nad kolejnymi tytułami Hyper-Casual
- Rozwój usług i komercjalizacja narzędzi m.in. CrossPromo, Playables
- Rozwój gier na kolejnych platformach
(np. Google Play Pass, Steam, konsole, platformy przeglądarkowe)
- Rekomendacja wypłaty 4.7 mln PLN dywidendy (0.35 PLN na akcję)

BOOMBIT



Najlepsze gry w Q1 2024 wg przychodów

Przychody z gier
57,6 mln PLN
- kw./kw.

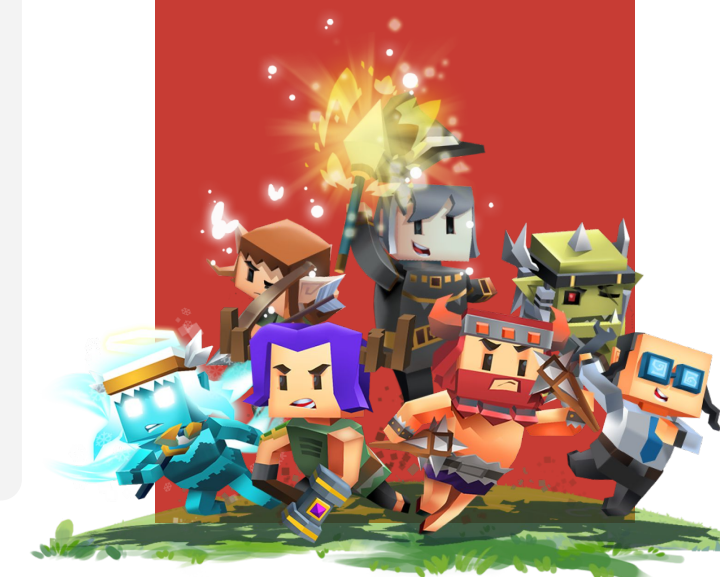
Mid-Core i Casual **30,8 mln PLN**
-9% kw./kw.

Hyper-Casual **26,8 mln PLN**
+13% kw./kw.

Przychody z gier w Q1 2024 (mln PLN)

1. Hunt Royale	10,2
2. Darts Club	9,9
3. Falling Art Ragdoll Simulator	3,9
4. Car Driving School Simulator	2,6
5. Idle Farm	2,4
6. Ship Ramp Jumping	2,3
7. Crazy Plane Landing	2,3
8. Scoring Champion	2,2
9. Kiss in Public	1,5
10. Momlife Simulator	1,3

BOOMBIT



Dawn of Ages



Podsumowanie premiery:

- Globalny featuring na **Google Play** oraz **App Store**
- **>100,000** graczy w rejestracji wstępnej
- **50%** współczynnik konwersji

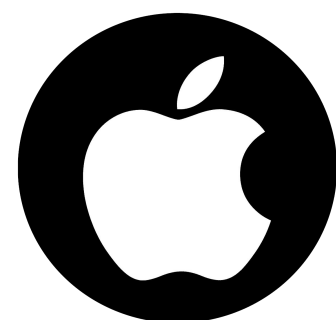
Bieżące wyniki:

- **~45,000** unikalnych graczy dziennie
- **~10,000** organicznych instalacji dziennie
- **9,000** członków społeczności na Discord
- **> \$10,000** przychodów dziennie
- **> \$ 5,000** przychodów pomniejszych o UA dziennie



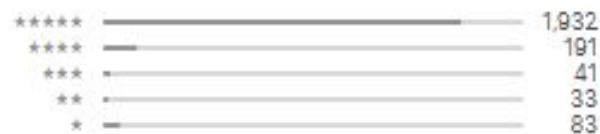
Default Google Play rating (?)

4.617 ★



All Countries or Regions ▾

4.7
out of 5



BOOMBIT

X



STRATOSPHERE
GAMES



BOOMBIT

Wyniki finansowe



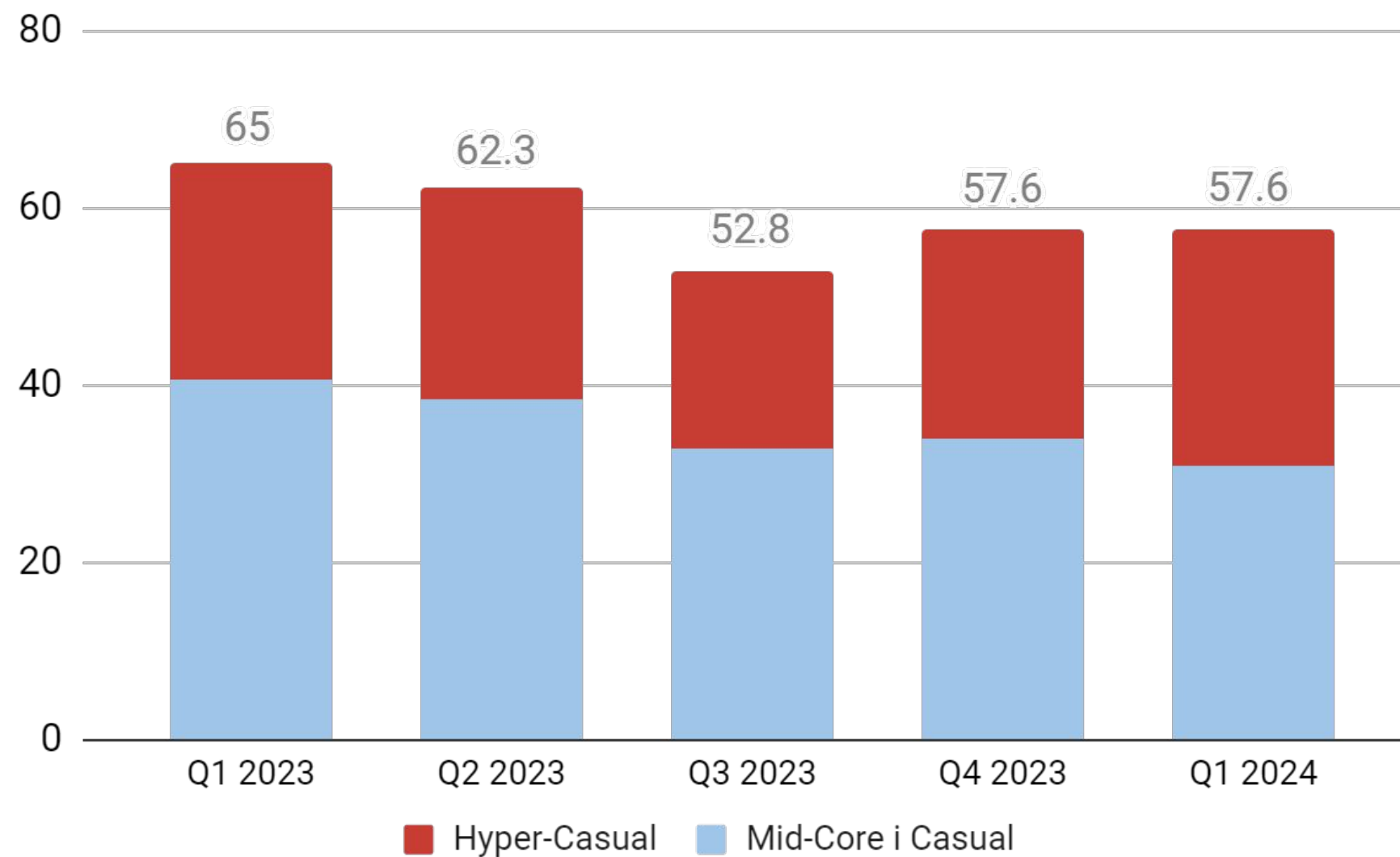
BOOMBIT



Segment gier mobilnych

- 57.6 mln PLN w Q1 2024* (0% kw/kw)
- 17.5 mln PLN w kwietniu**

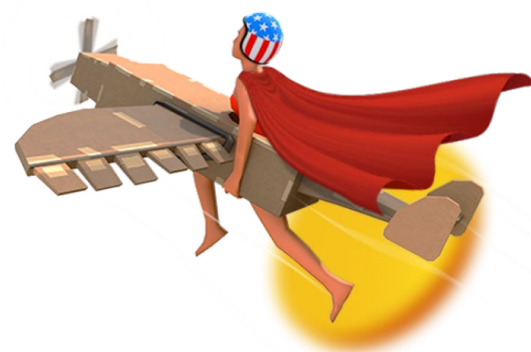
Przychody wg rodzaju gier (mln PLN)



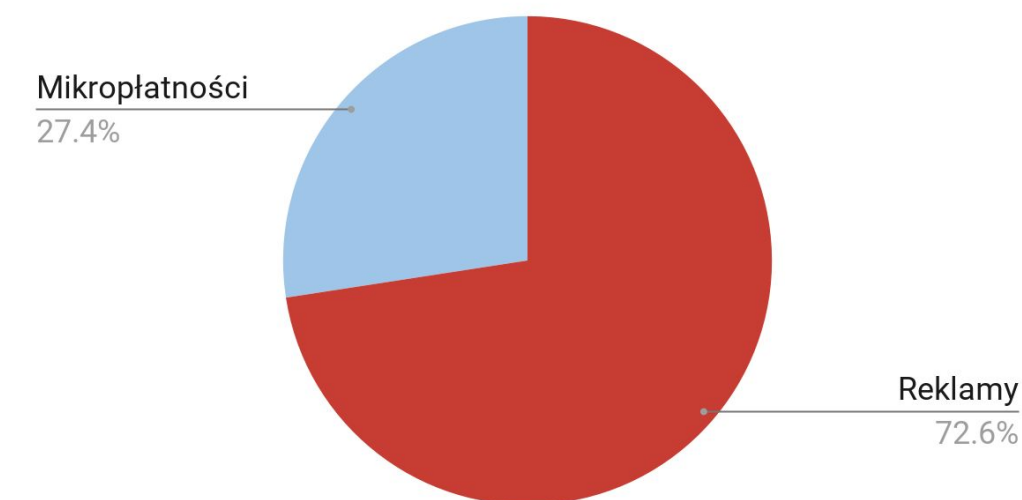
* Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

** Prezentowane dane za kwiecień pochodzą z raportu bieżącego Grupy

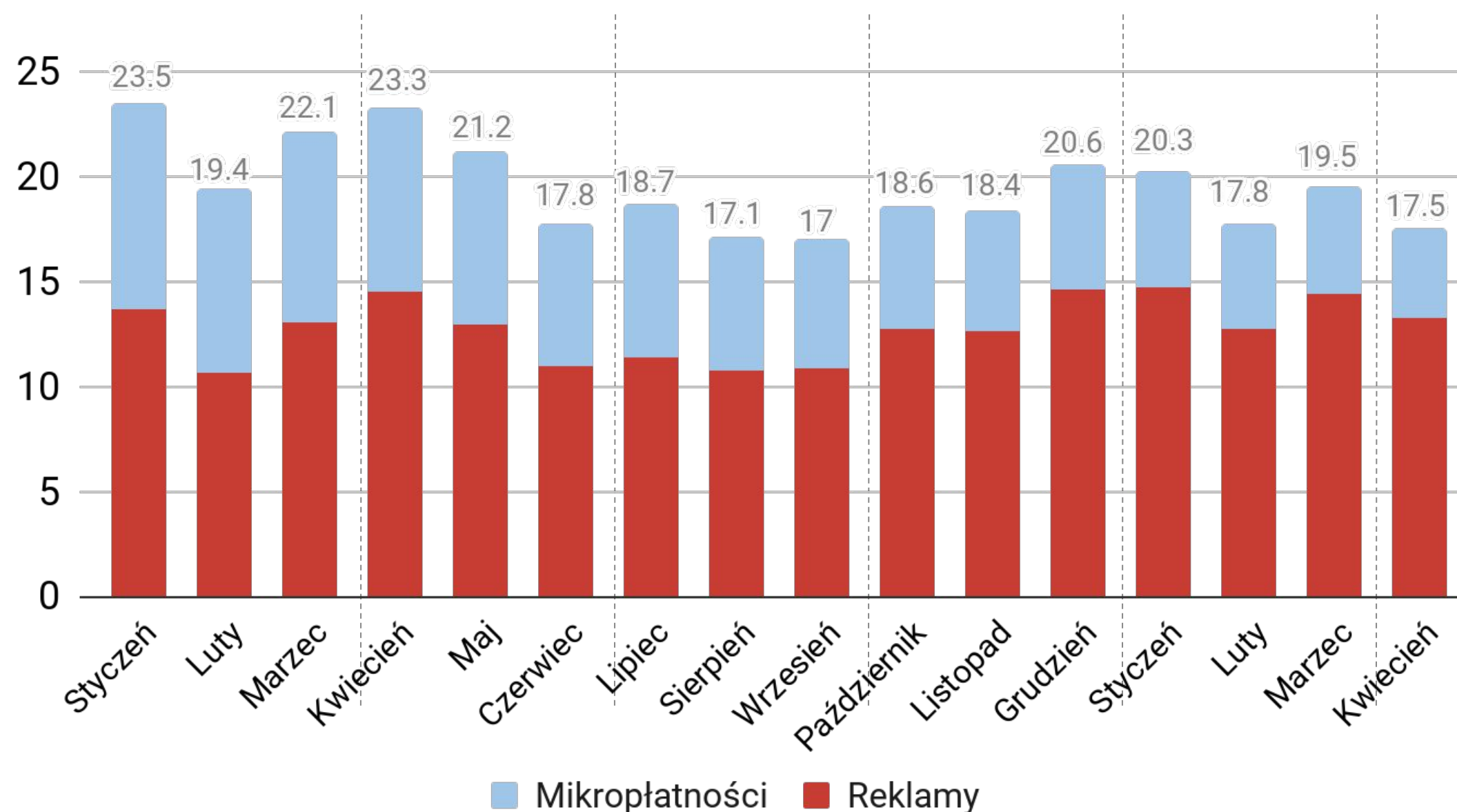
BOOMBIT



Przychody Q1 2024 wg źródeł



Przychody miesięczne (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.

** Prezentowane dane za kwiecień pochodzą z raportu bieżącego Grupy

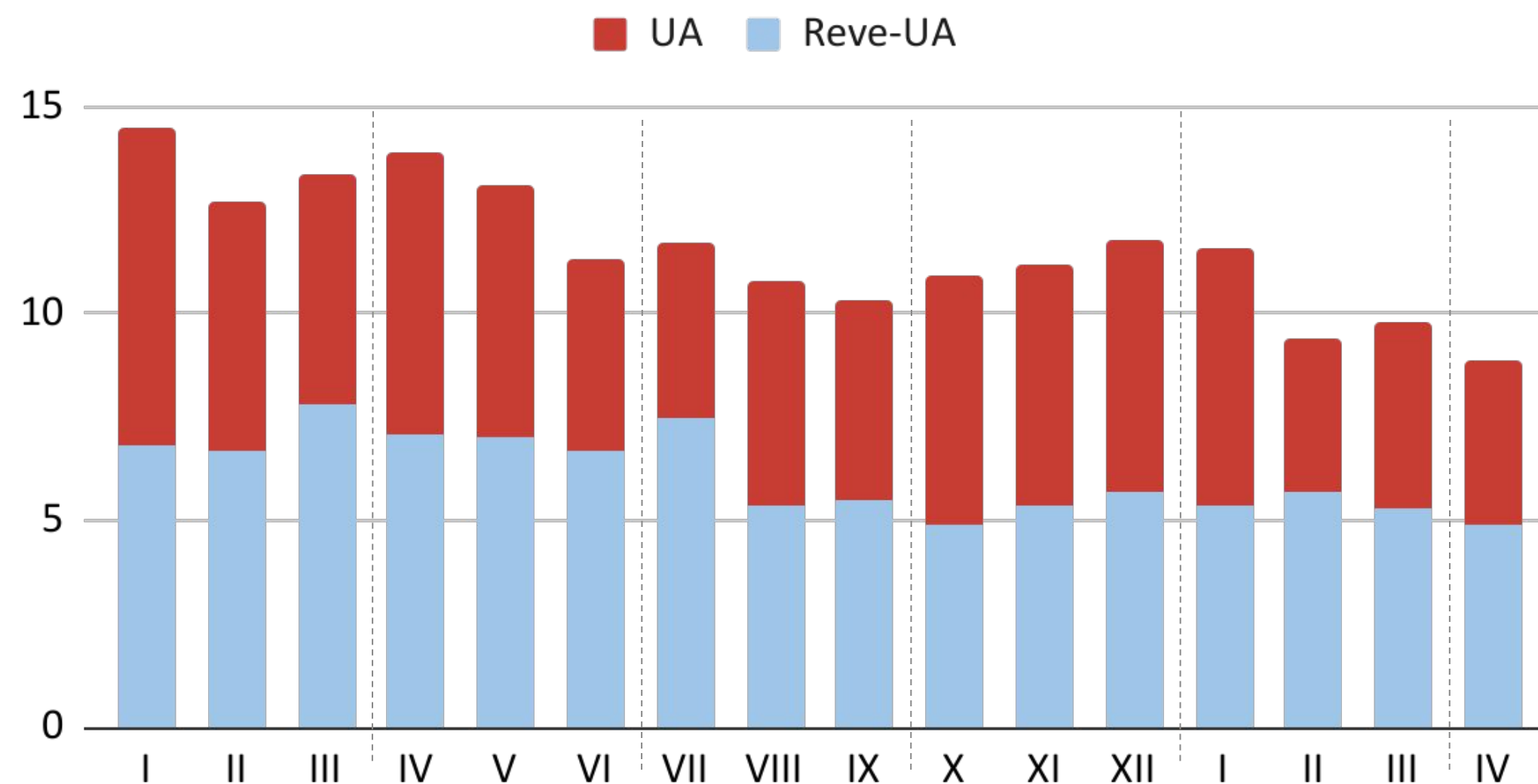
BOOMBIT



Gry Mid-Core i Casual

- 30.8 mln PLN przychodów w Q1 2024* (-9% kw/kw)
- Niższe przychody ze względu na mniejszą skalę UA
- Przychody pomniejszone o UA wyższe o 3% w Q1 2024

Przychody i User Acquisition (mln PLN)



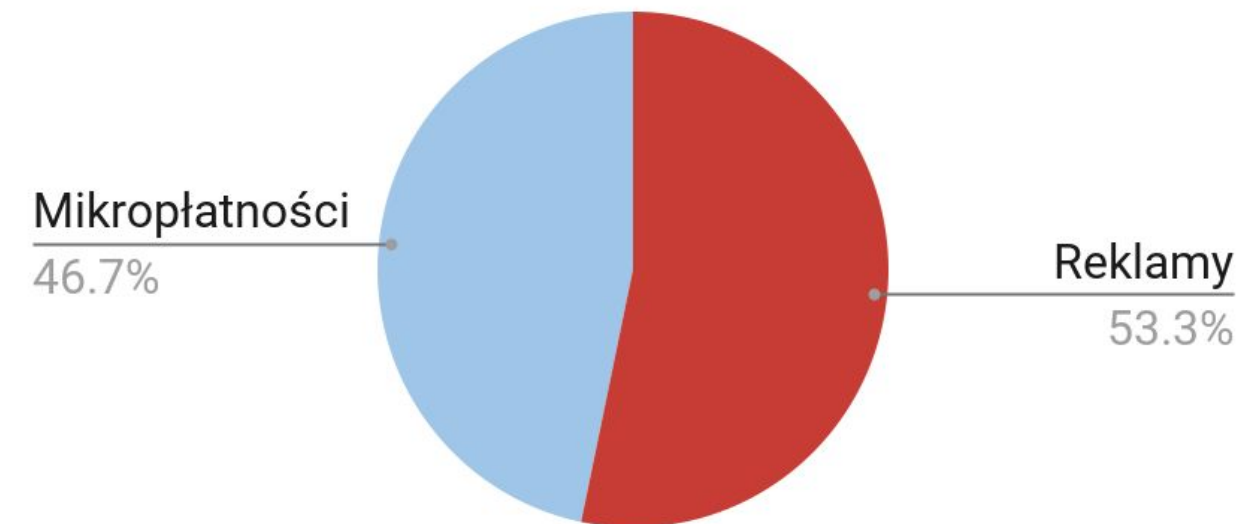
* Prezentowane przychody i UA nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

** Prezentowane dane za kwiecień pochodzą z raportu bieżącego Grupy

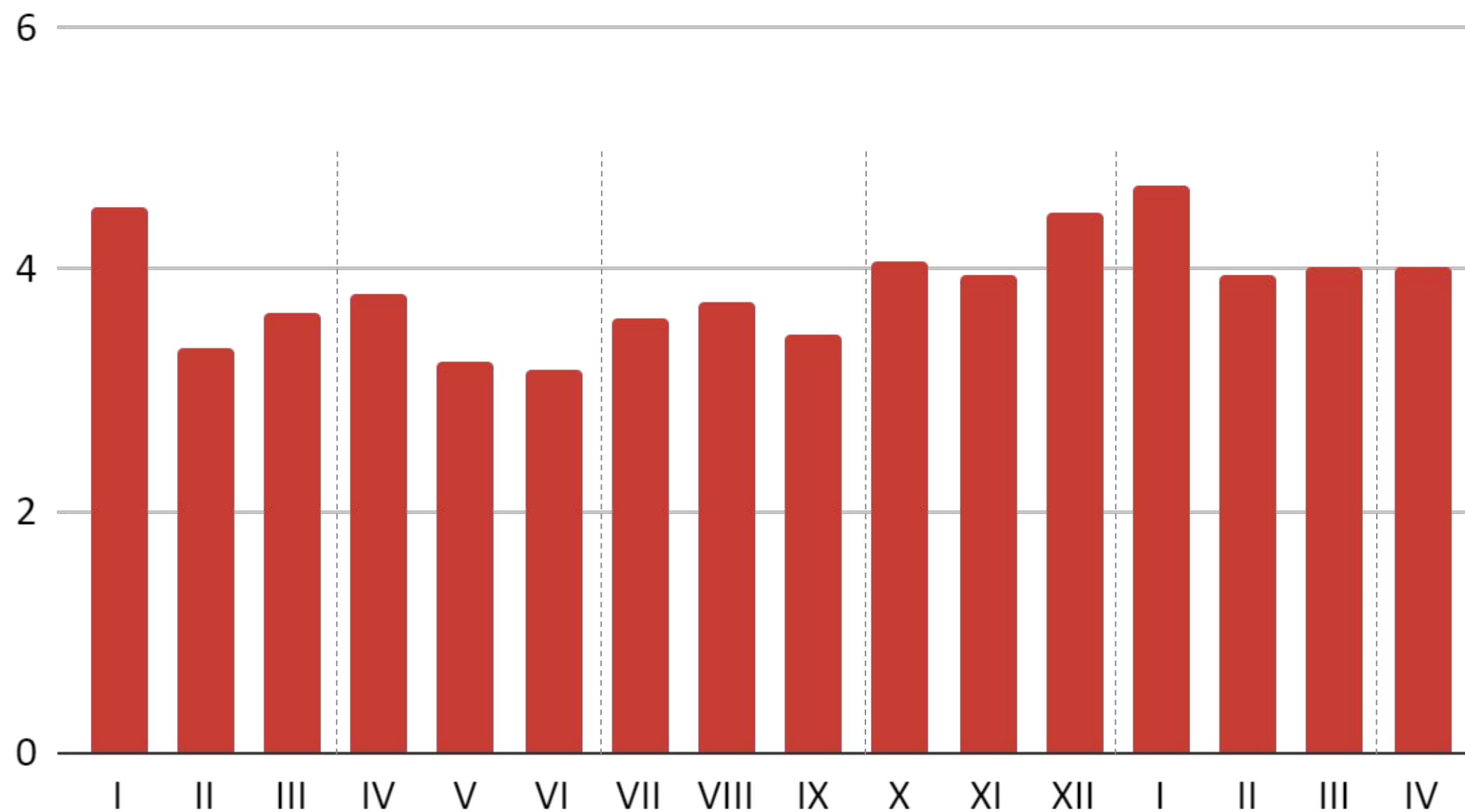
BOOMBIT



Przychody Q1 2024 wg źródeł



Pobrania (mln)



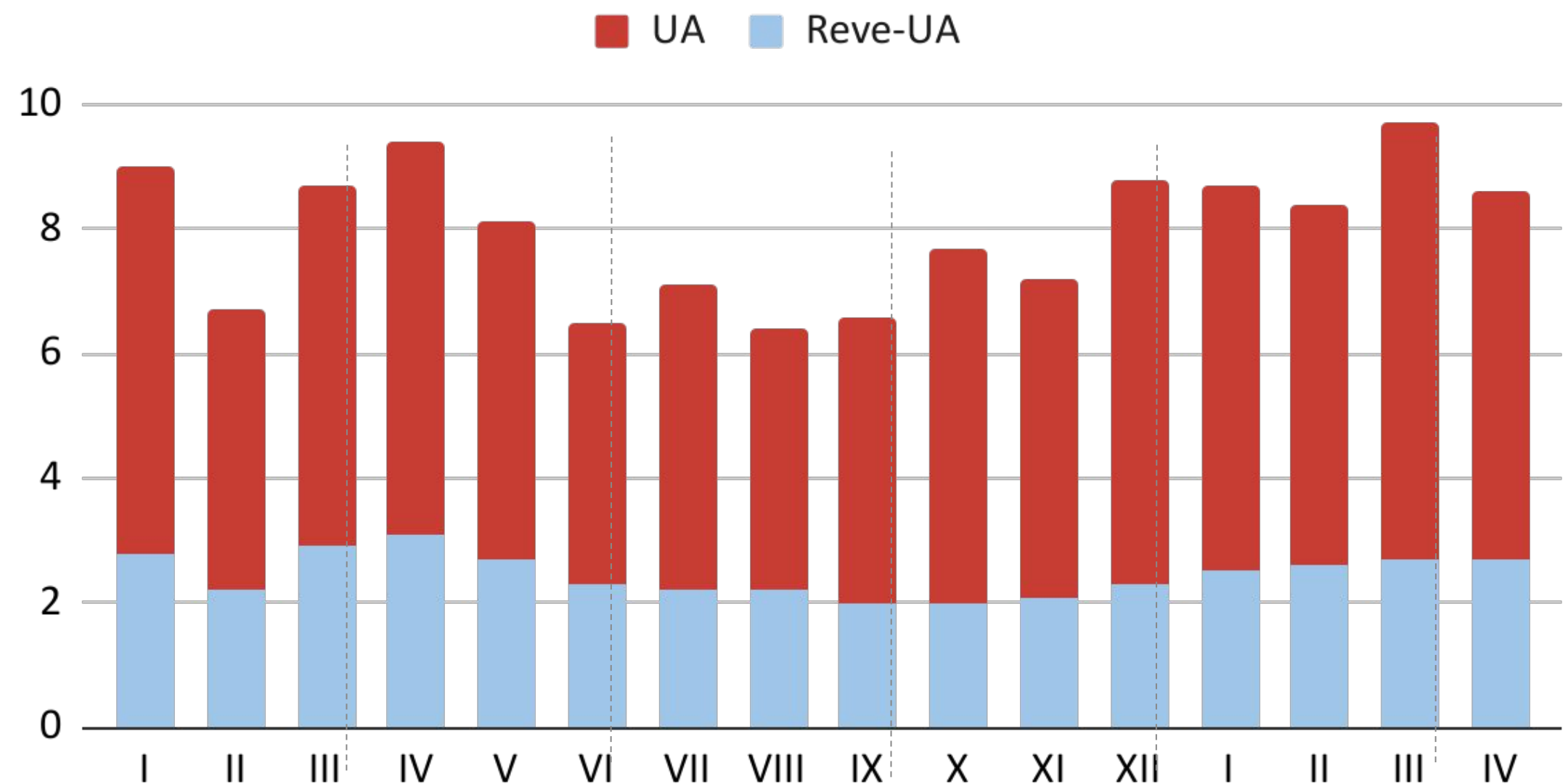
BOOMBIT



Gry Hyper-Casual

- 26.8 mln PLN przychodów w Q1 2024* (+13% kw/kw)
- Stabilny poziom przychodów pomniejszonych o UA

Przychody i User Acquisition (mln PLN)



* 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.

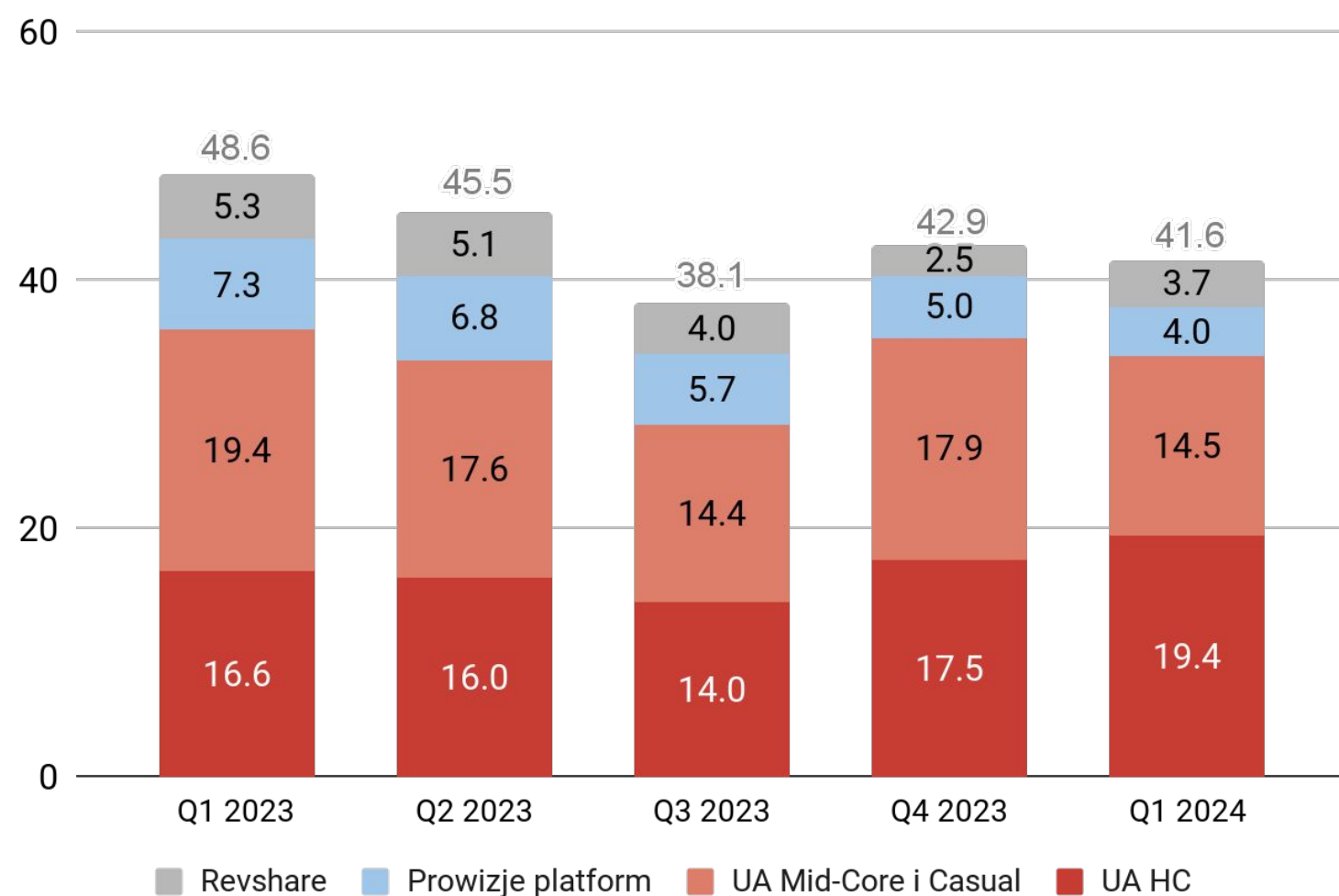
** Prezentowane dane za kwiecień pochodzą z raportu bieżącego Grupy

Koszty zmienne

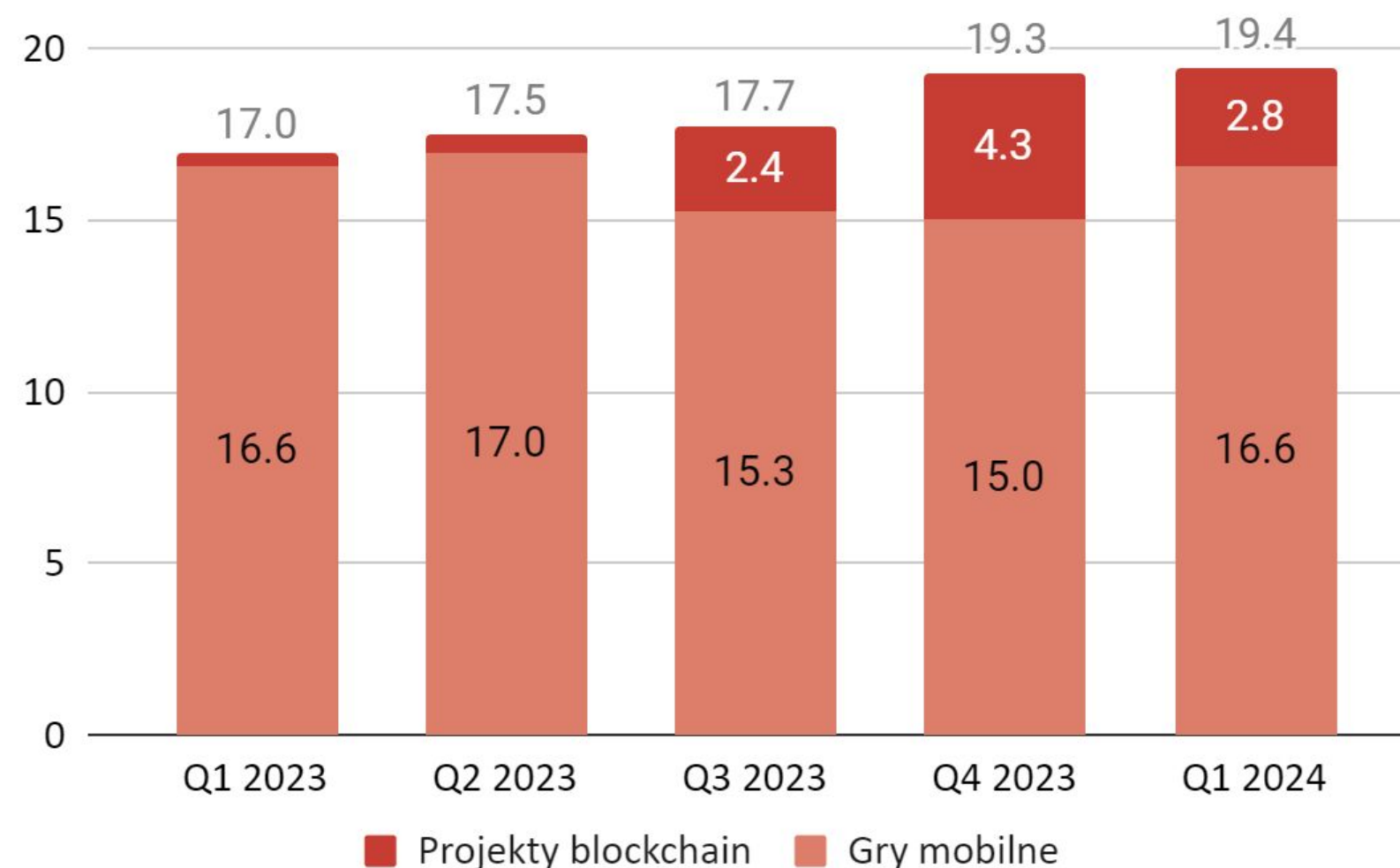
- 41.6 mln PLN kosztów zmiennych w Q1 2024 (-3% kw./kw.)
- 19.4 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q1 2024 (1% kw./kw.)



Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne (mln PLN)



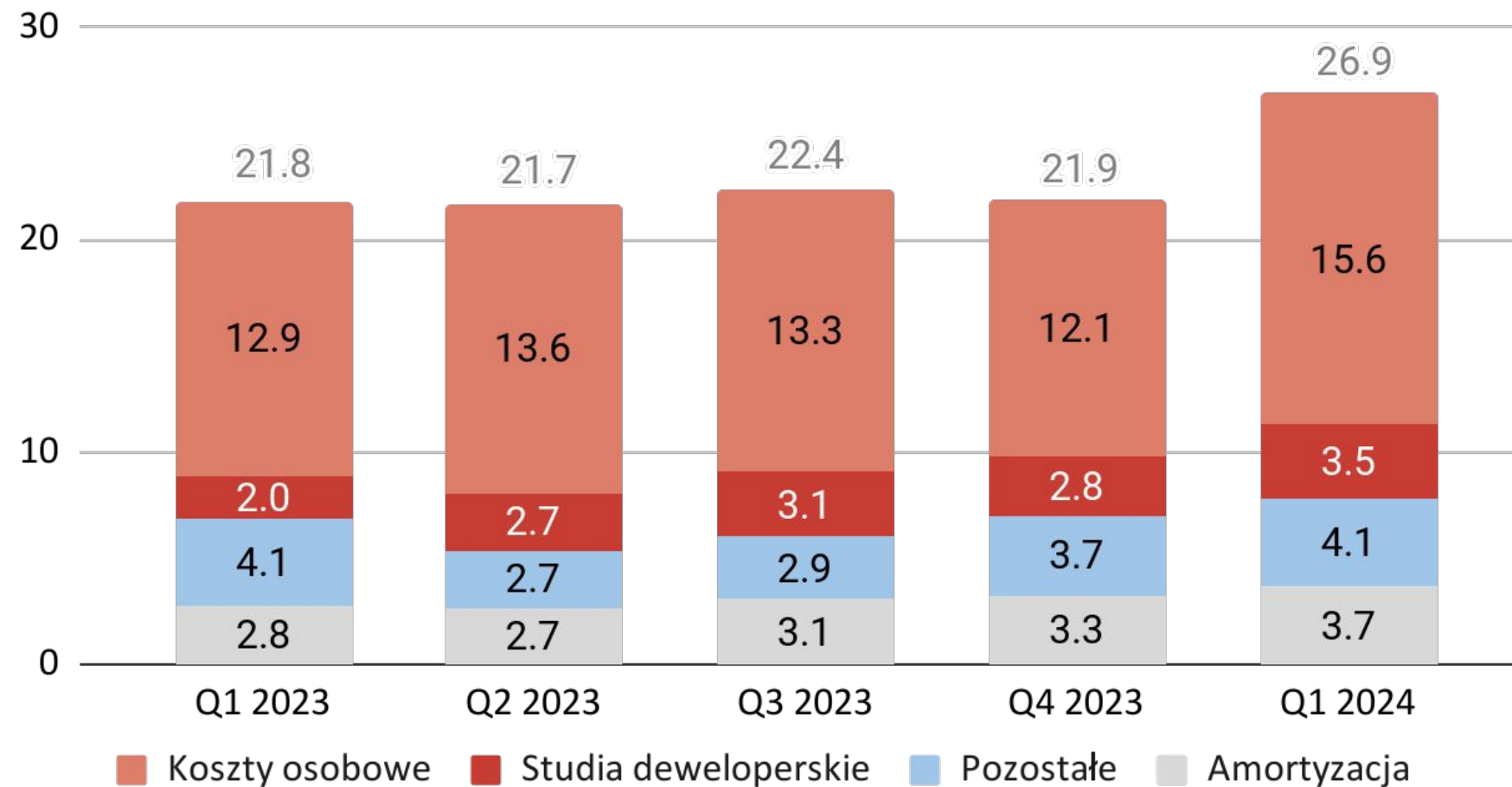
* Prezentowane UA zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.



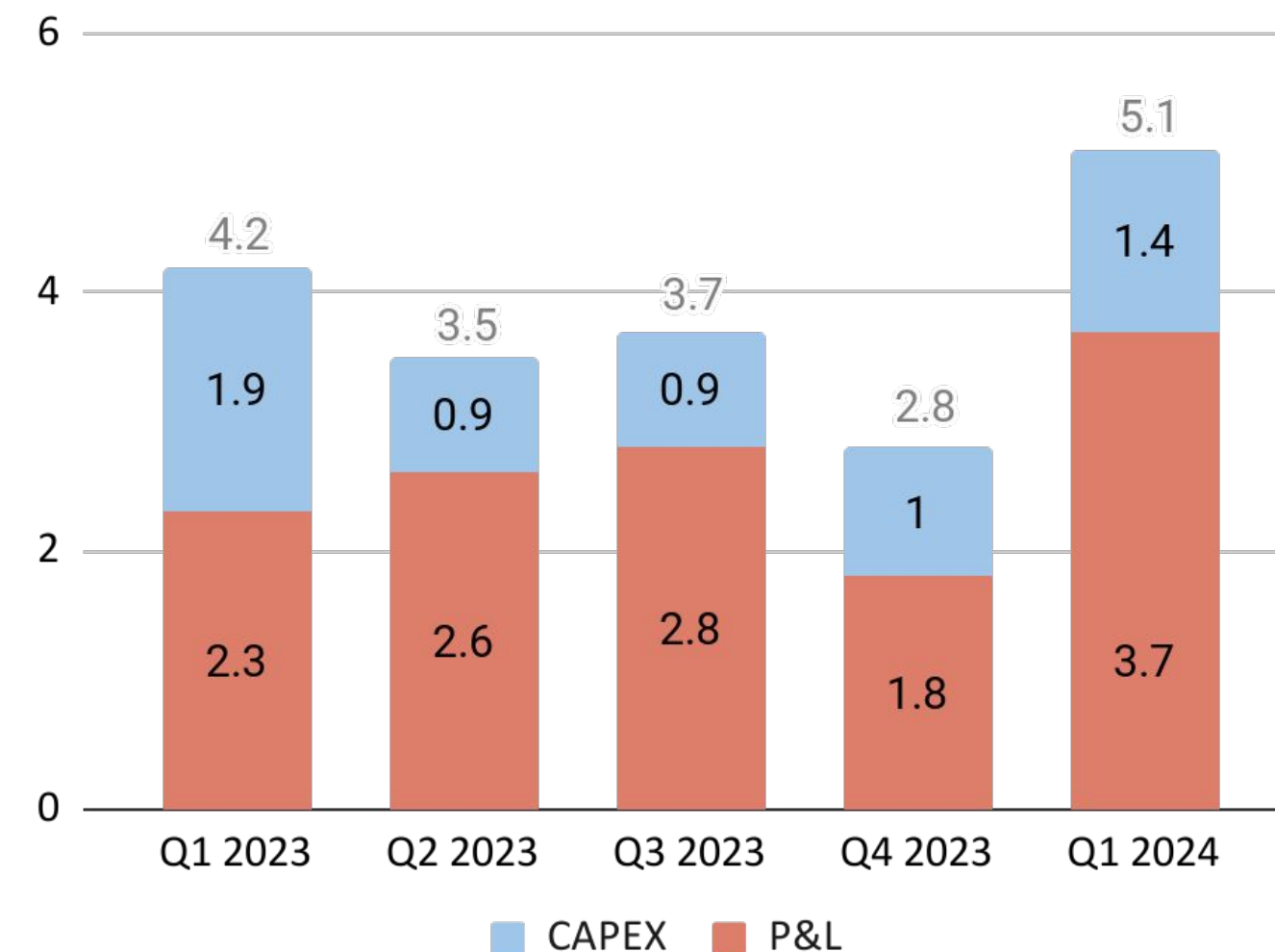
Koszty

- 26.9 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o koszty zmienne (+17% kw./kw.)
- Wzrost kosztów osobowych m.in. w wyniku jednorazowej rekalkulacji rezerw na świadczenia wypłacane w tokenach w kwocie 1.9 mln PLN
 - rozliczane na zasadzie wymiany barterowej
 - w całym okresie nabywania uprawnień łączny wpływ na wynik wyniesie zero

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



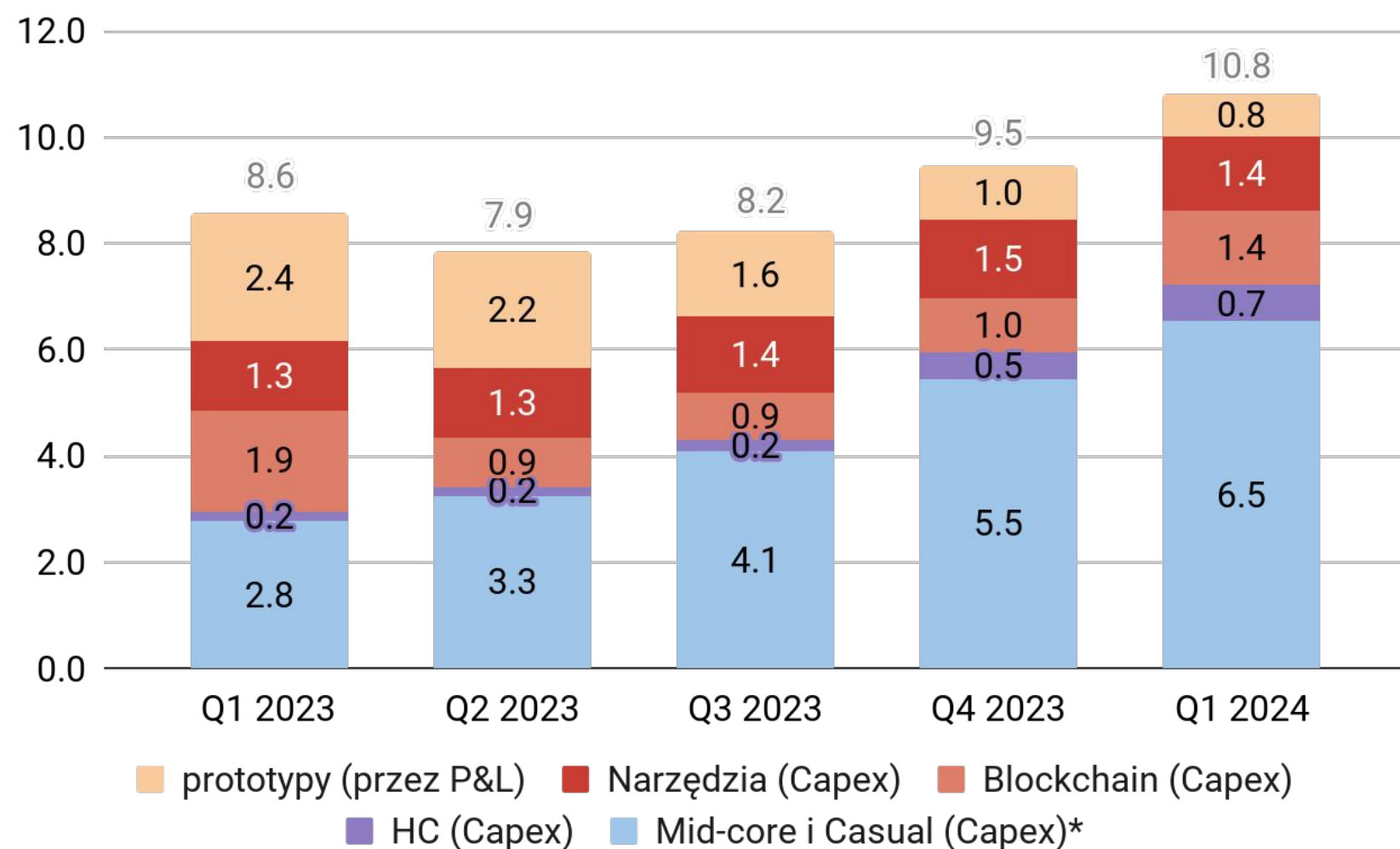
Koszty projektów blockchain (mln PLN)



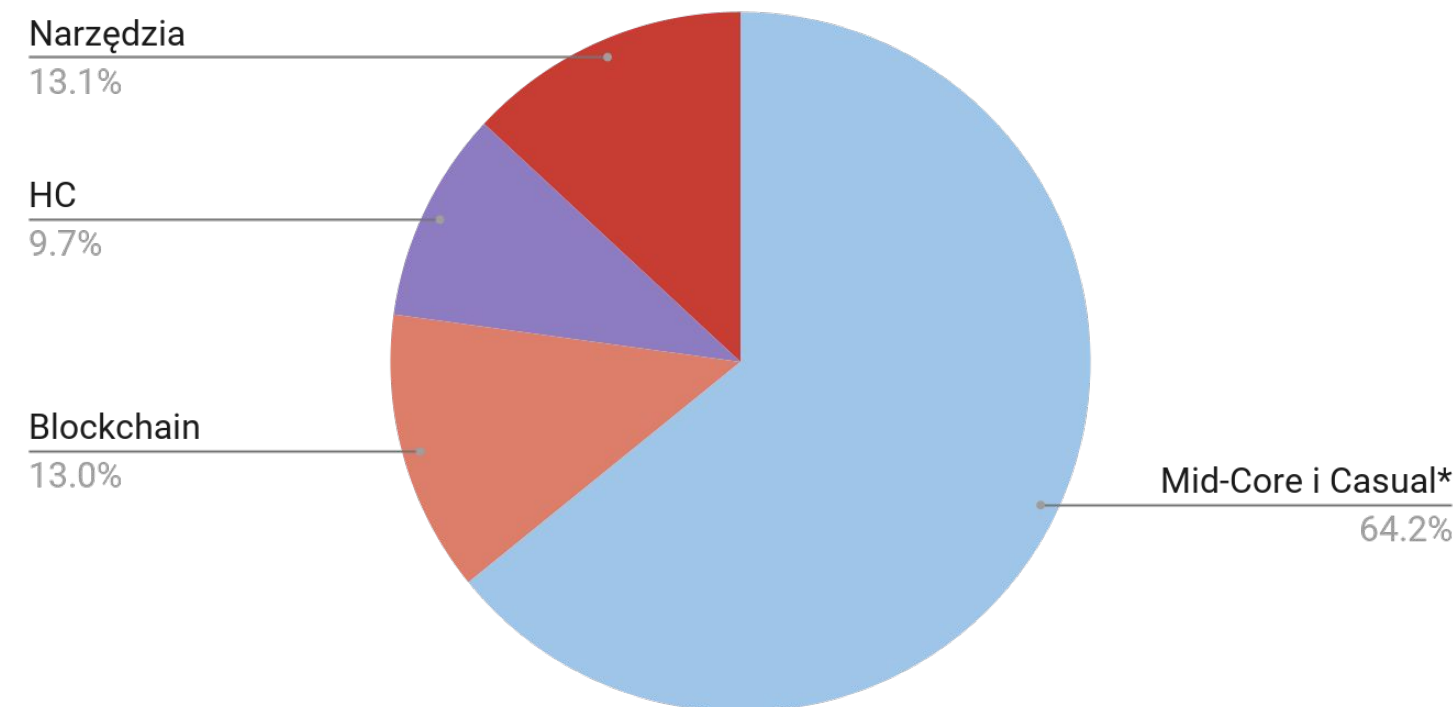
Wydatki inwestycyjne

- 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 Q1 2024



*Midcore i Casual uwzględnia aplikację tworzoną w Mobile Esports

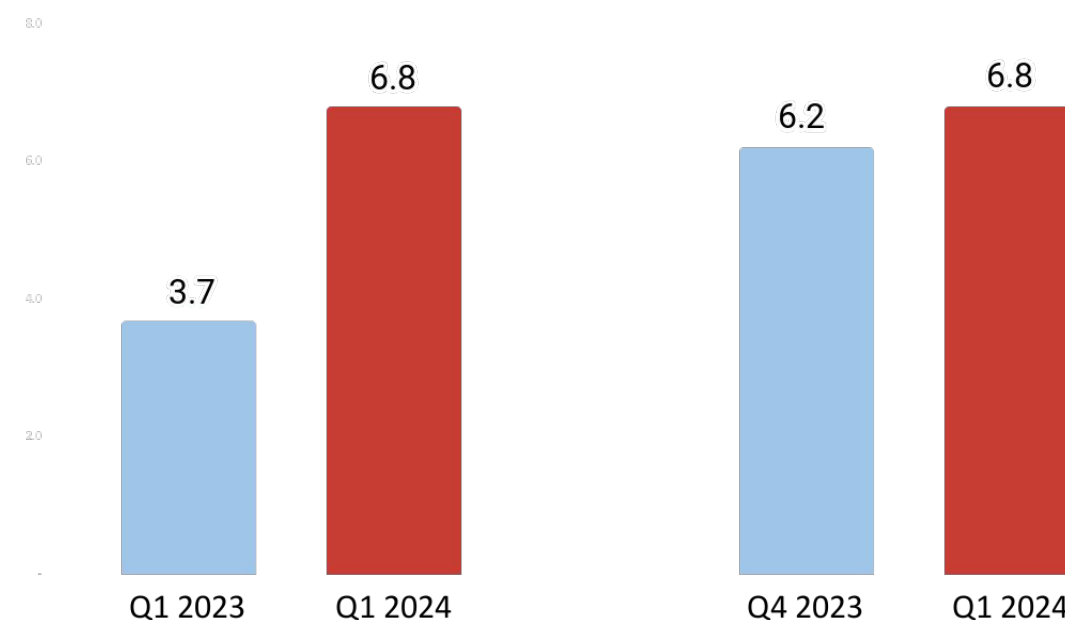


BOOMBIT

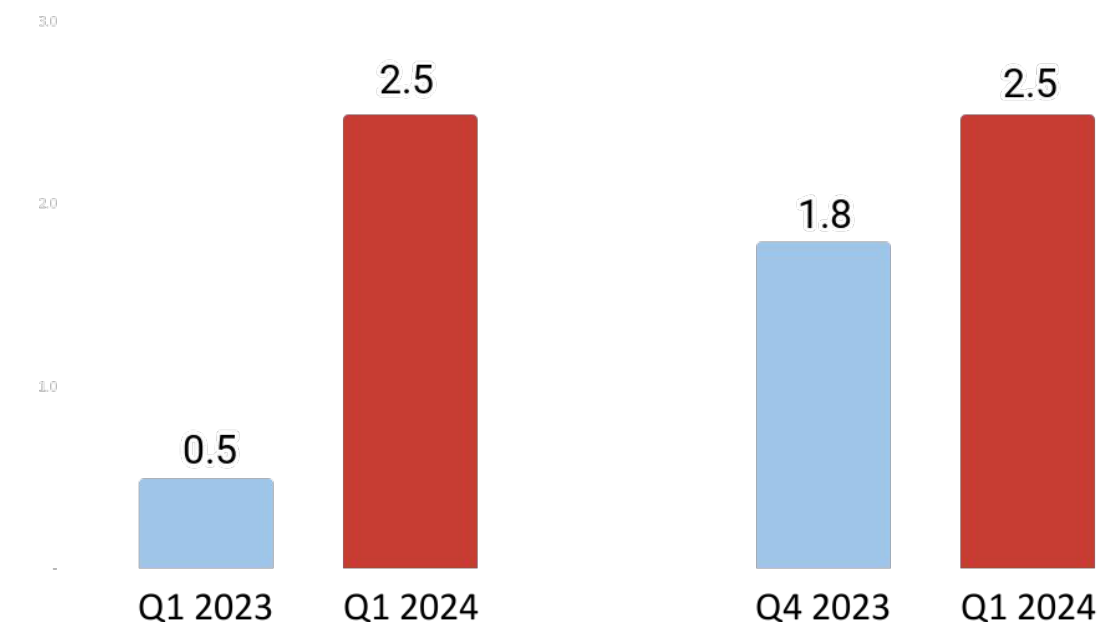
Wyniki Grupy



EBITDA skorygowana* (mln PLN)



Zysk netto skorygowany* (mln PLN)



Wyniki segmentów operacyjnych kwartalnie

Wyniki segmentów (tys. PLN)	Gry mobilne			Projekty blockchain		
	Q4 2023	Q1 2024	zmiana %	Q4 2023	Q1 2024	zmiana w PLN
Przychody	57 553	57 656	0.2%	4 490	2 870	-36.1%
EBITDA skorygowana*	3 121	6 627	112.3%	3 086	169	-94.5%
Wynik netto skorygowany*	(759)	3 041	-	2 538	(551)	-

* Wyniki skorygowane o wpływ odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe.

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 2023	Q2 2023	Q3 2023	Q4 2023	2023	Q1 2024
Przychody*	65 436	62 763	55 294	62 043	245 536	60 526
Przychody - koszty zmienne	16 990	17 529	17 676	19 282	71 477	19 388
EBITDA	3 508	2 122	4 906	5 263	15 799	6 523
Zysk netto	337	6 742	1 484	973	9 535	2 018
Zdarzenia jednorazowe**	149	(9 413)	1 381	930	(6 953)	273
EBITDA skor.	3 657	2 773	6 265	6 207	18 902	6 796
Zysk netto skor.	458	(527)	2 838	1 779	4 548	2 490
CAPEX	6 242	5 655	6 562	7 848	26 307	9 317
Środki pieniężne (na koniec okresu)	46 829	46 745	41 180	31 683	31 683	29 112

* Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju.

**W Q1 2024 roku – odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na prace rozwojowe; w Q1 2023 roku – odpisy aktualizujące wartość udzielonych pożyczek i należności.



BOOMBIT

BOOMBIT

Thank you!