



BOOMBIT

PREZENTACJA INWESTORSKA - Q3 2024

Highlights - Q3 2024

- 55.5 mln PLN przychodów ze sprzedaży:
 - 53.8 mln PLN z gier mobilnych
 - 1.7 mln PLN z projektów blockchain
- Premiery m.in. Clash of Destiny i Downhill Race League
- 7.6 mln PLN EBITDA i 2.6 mln PLN zysku netto
- Dekonsolidacja Grupy ADC Games
- Wypłata 4.8 mln PLN dywidendy

BOOMBIT



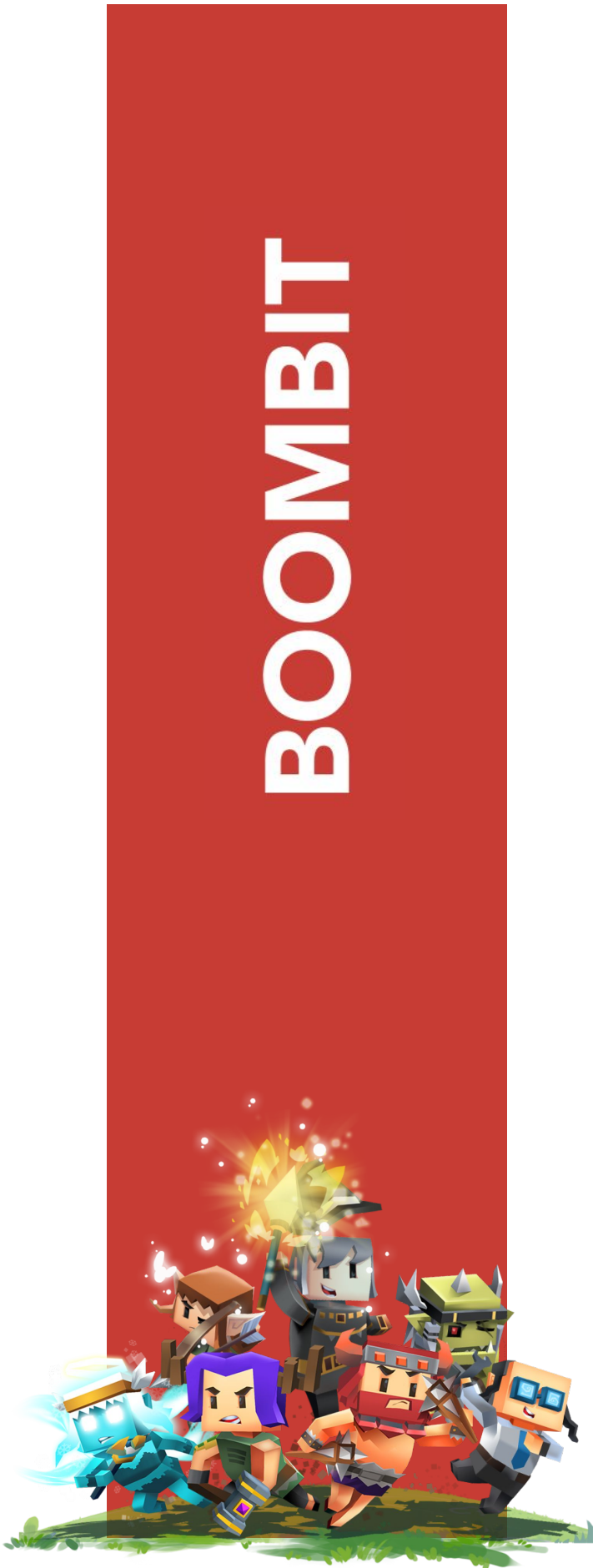
Przychody z gier

Q1-Q3 2024
162.1 mln PLN

Mid-Core i Casual		90.7 mln PLN
Hyper-Casual		71.4 mln PLN
TYTUŁ		Q1-Q3 2024
1	Hunt Royale	31.6
2	Darts Club	22.1
3	Falling Art Ragdoll Simulator	8.5
4	Car Driving School Simulator	7.3
5	Dawn of Ages	6.8
6	Idle Farm	6.6
7	Crazy Plane Landing	5.7
8	Scoring Champion	4.4
9	Ship Ramp Jumping	3.7
10	Kiss in Public	3.3

Q3 2024
53.8 mln PLN

Mid-Core i Casual		30.5 mln PLN
Hyper-Casual		23.3 mln PLN
TYTUŁ		Q3 2024
1	Hunt Royale	11.5
2	Darts Club	6.5
3	Dawn of Ages	3.1
4	Downhill Race League	2.1
5	Car Driving School Simulator	2.1
6	Crazy Plane Landing	2.1
7	Idle Farm	1.9
8	Offroad Runner	1.8
9	Car Sales Simulator	1.4
10	Falling Art Ragdoll Simulator	1.4



Clash of Destiny

- Nowy tytuł twórców Hunt Royale
- Data premiery - 19 września 2024
- Wysokie oceny graczy: GP: 4.7, iOS: 4.8 (USA)

Dzienny czas w grze
64 minuty

ARPU D30
5 USD

KPI

CVR to Payer
15%

Retencja
D1: 37%,
D7: 15%, D30: 6.5%

BOOMBIT



Loot Heroes

- Nowy tytuł we współpracy ze studiem Madcore
- Data premiery - 21 listopada 2024



BOOMBIT

LOOT HEROES



BOOMBIT

Wyniki finansowe



BOOMBIT

Wpływ dekonsolidacji Grupy ADC

Wyniki Grupy ADC w Q2 2024:

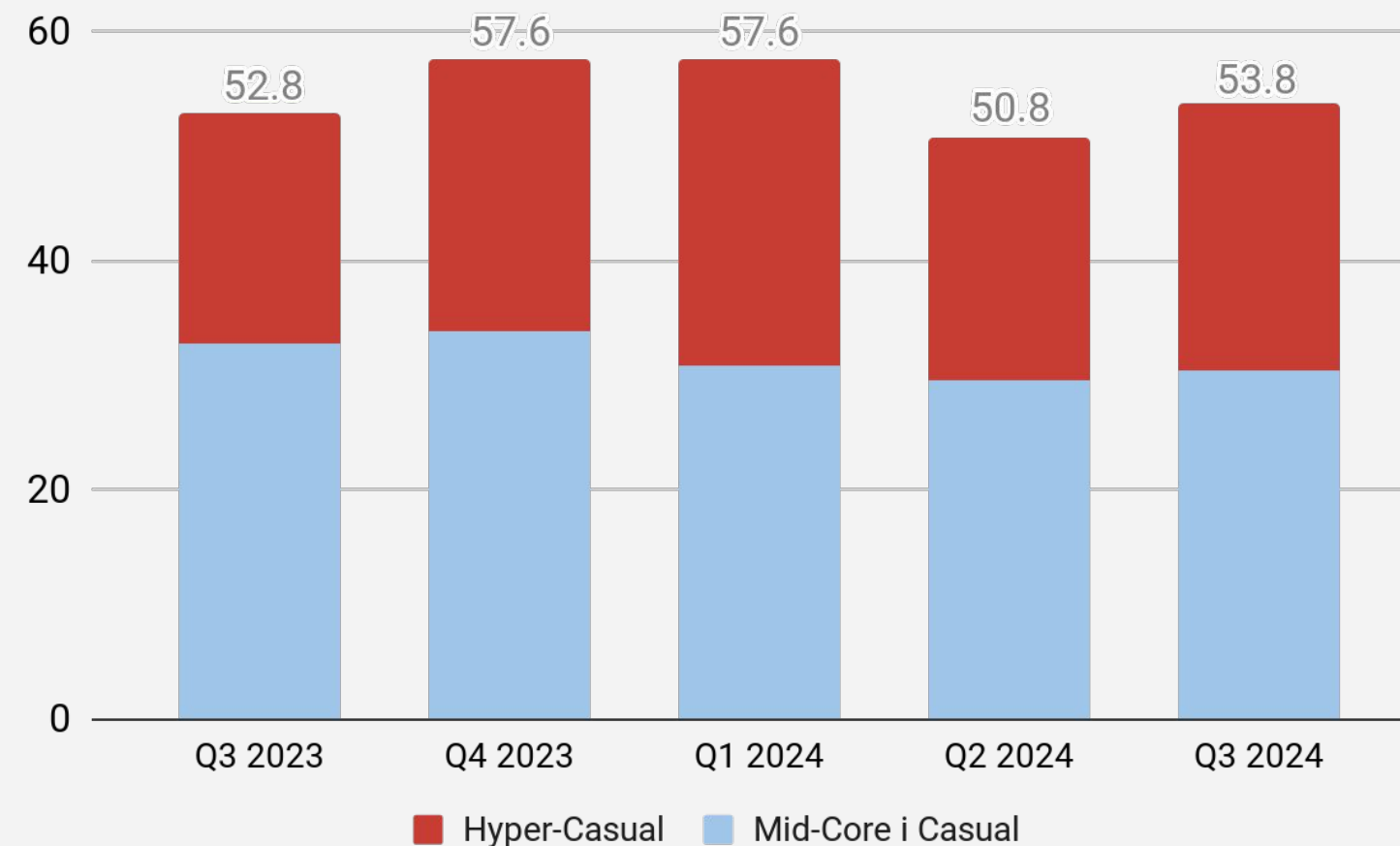
- Przychody (0.5 mln PLN), w tym:
 - Hyper-Casual (0.5 mln PLN)
 - Mid-Core i Casual (0 mln PLN)



Segment gier mobilnych

- 53.8 mln PLN w Q3 2024 (+5.7% kw/kw)
- 20.4 mln PLN w październiku

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.

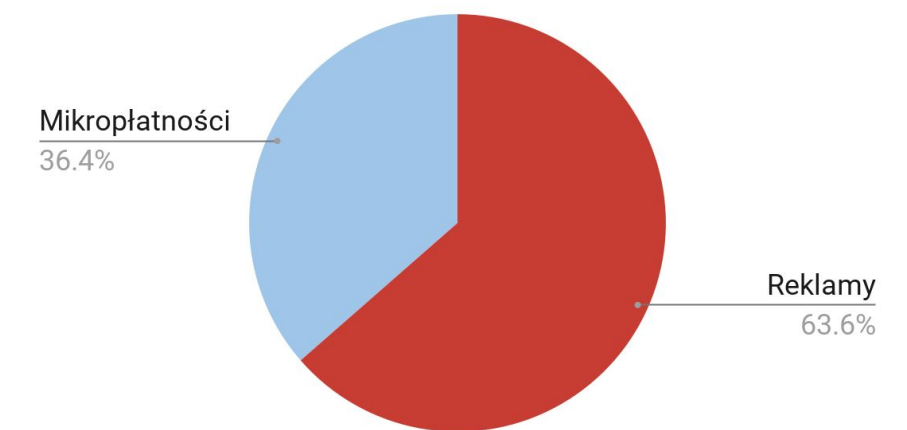
Prezentowane dane za październik pochodzą z raportów bieżących Grupy.

BOOMBIT

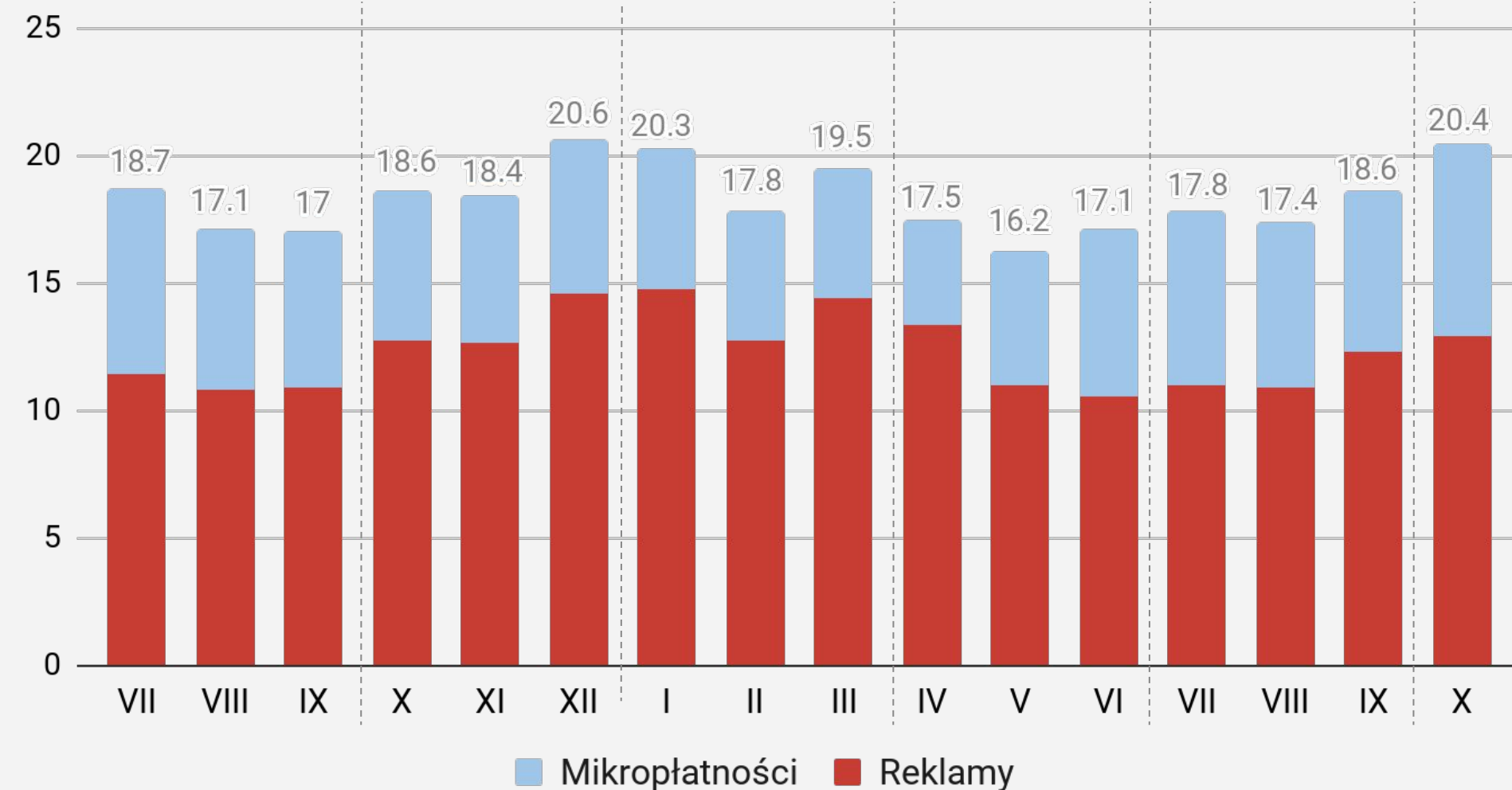


Segment gier mobilnych

Przychody Q3 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 październik pochodzą z raportów bieżących Grupy.

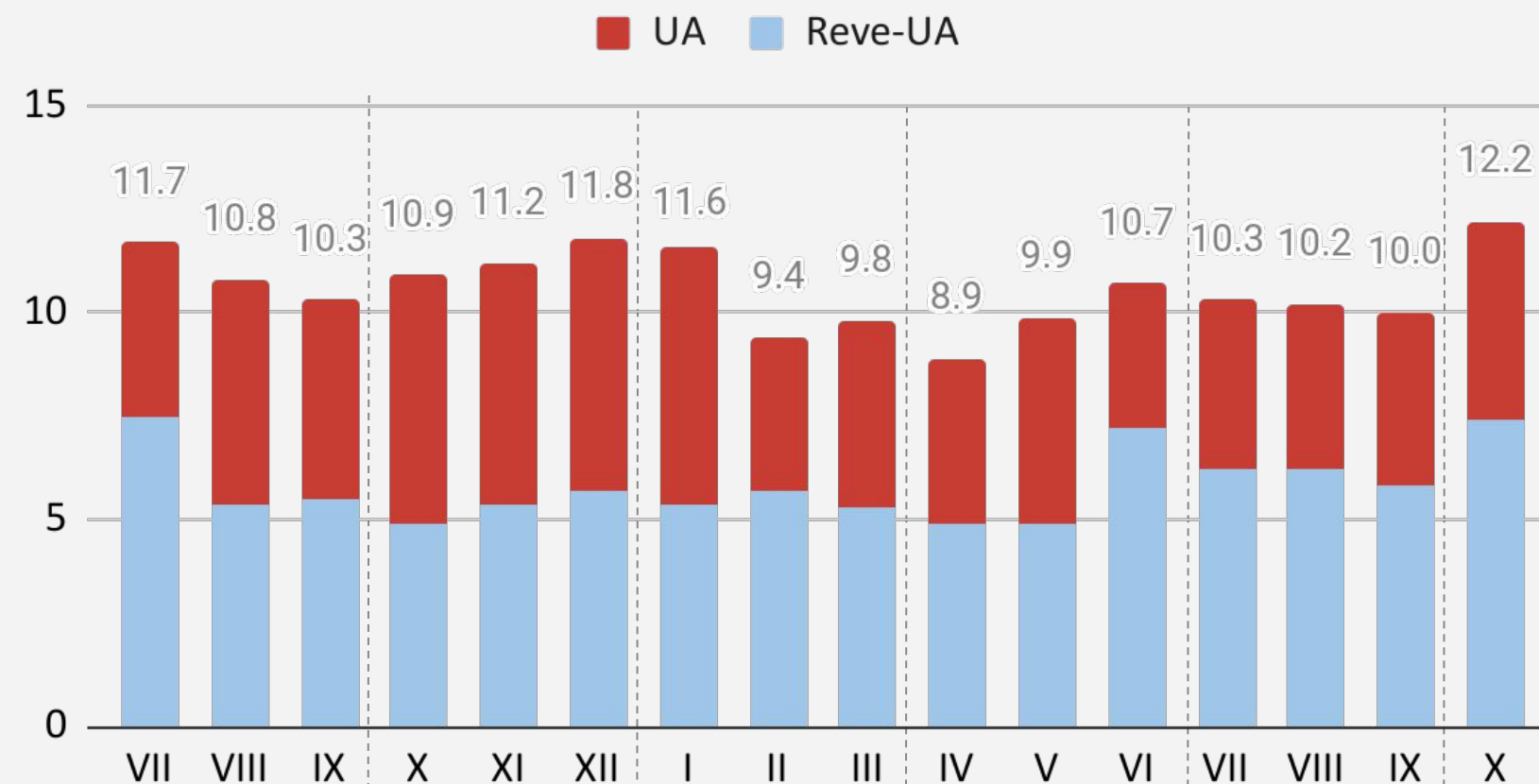
BOOMBIT



Gry Mid-Core i Casual

- 30.5 mln PLN przychodów w Q3 2024 (+3% kw/kw)
- 18.2 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (+7% kw/kw)
- W październiku najlepszy tegoroczny wynik

Przychody i User Acquisition (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.

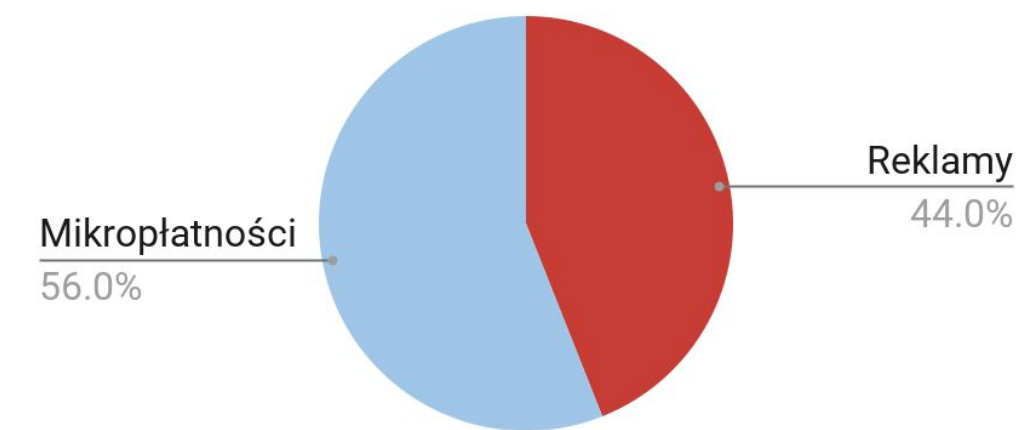
Prezentowane dane za październik pochodzą z raportów bieżących Grupy.

BOOMBIT

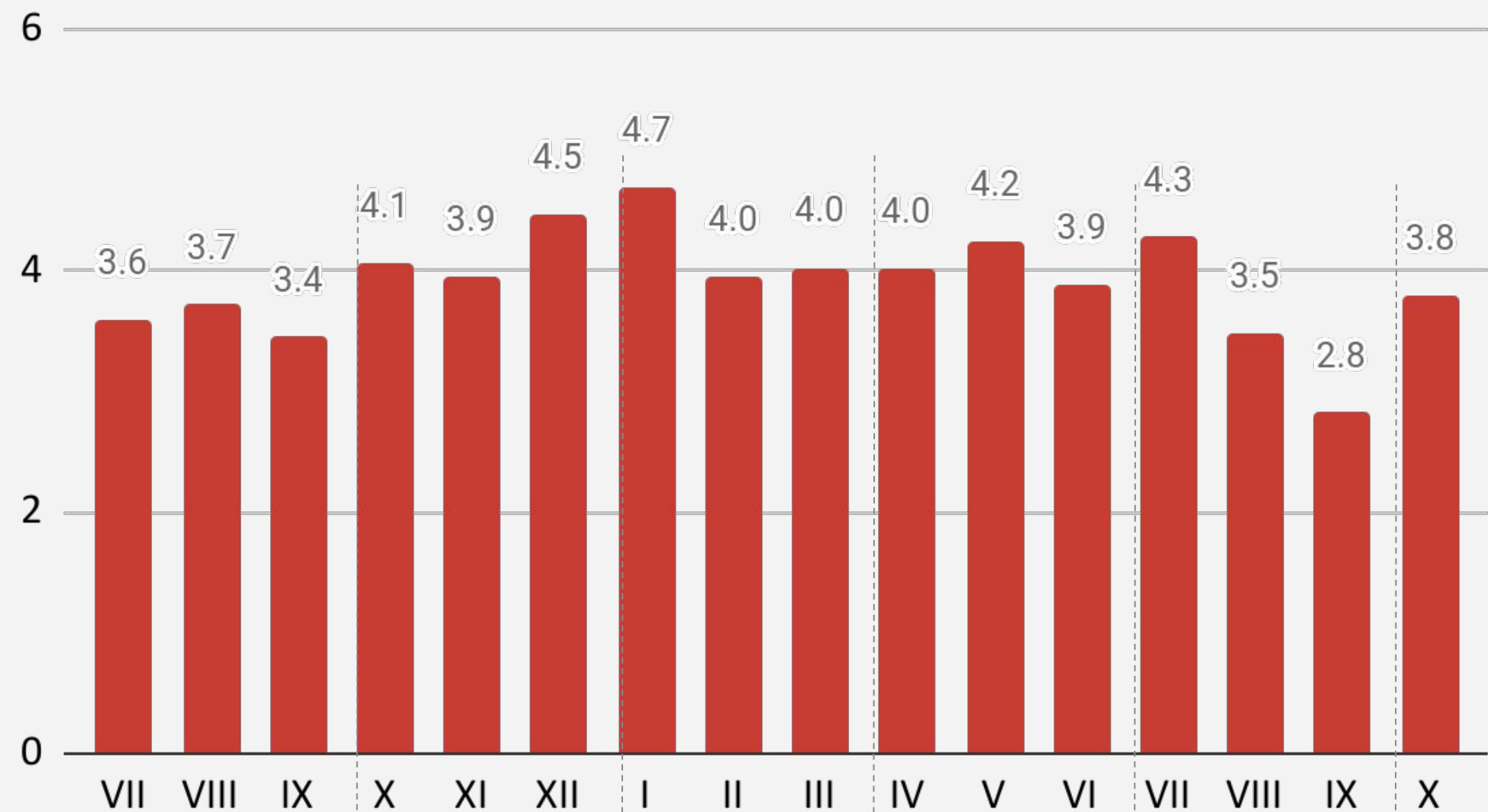


Gry Mid-Core i Casual

Przychody Q3 2024 wg źródeł



Pobrania (mln)

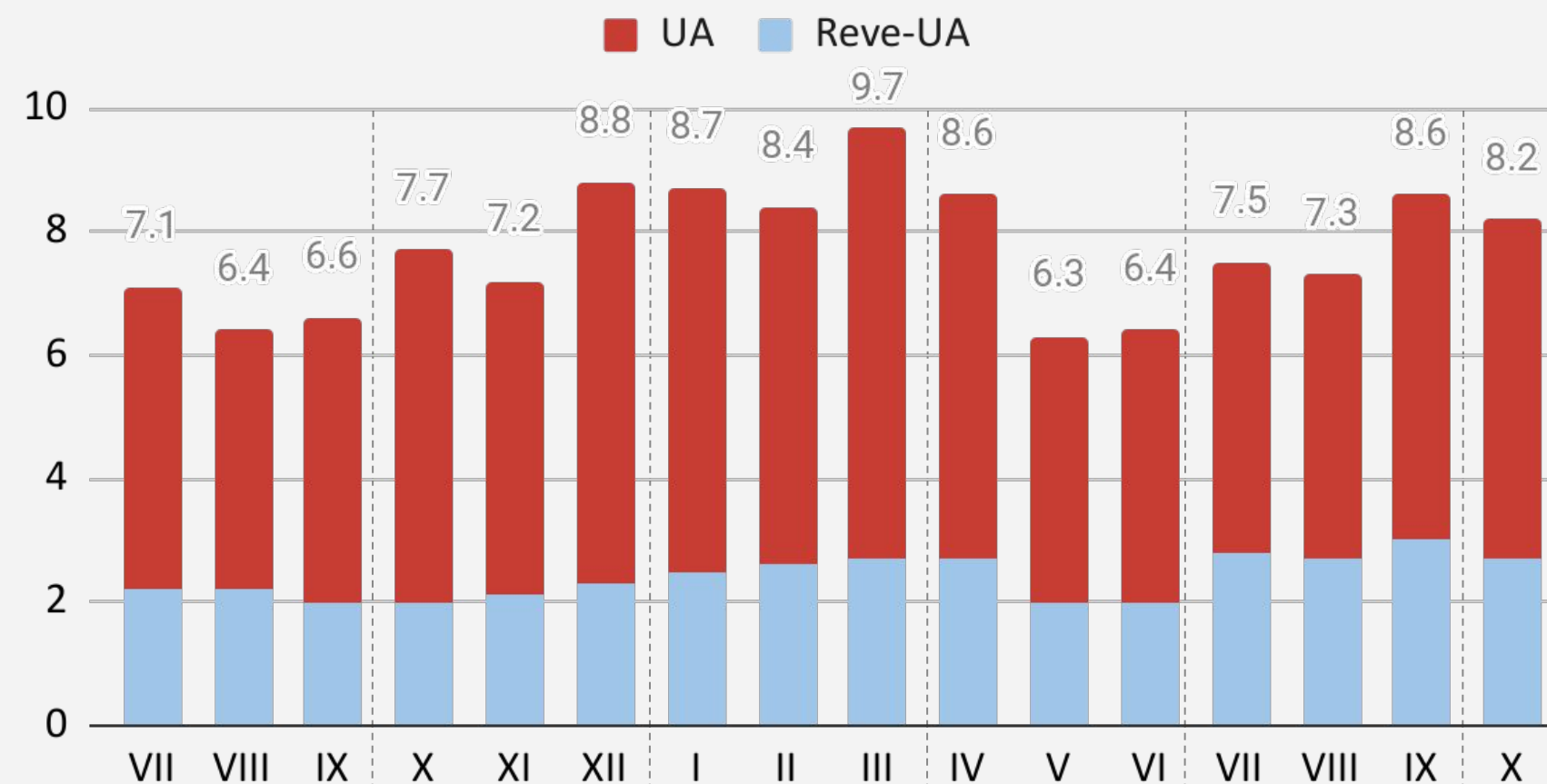


BOOMBIT

Gry Hyper-Casual

- 23.3 mln PLN przychodów w Q3 2024 (+9.4% kw/kw)
- 8.5 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (+27% kw/kw)

Przychody i User Acquisition (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.

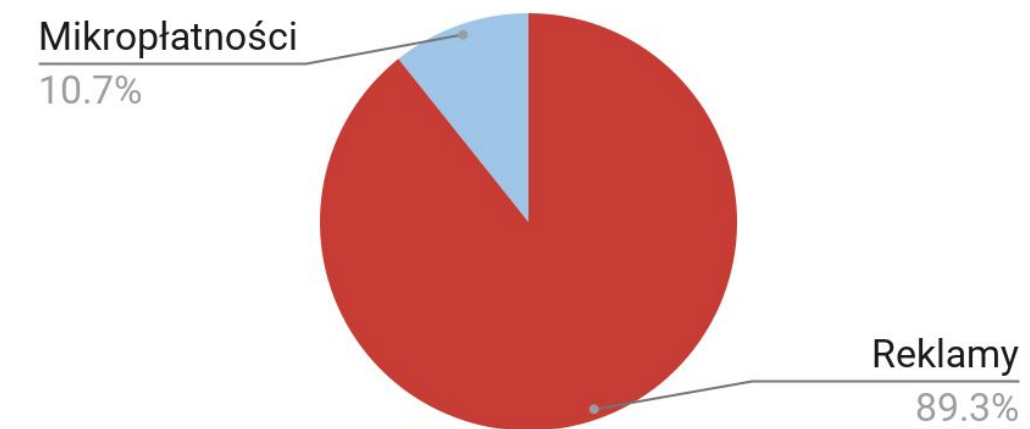
Prezentowane dane za październik pochodzą z raportów bieżących Grupy.

BOOMBIT

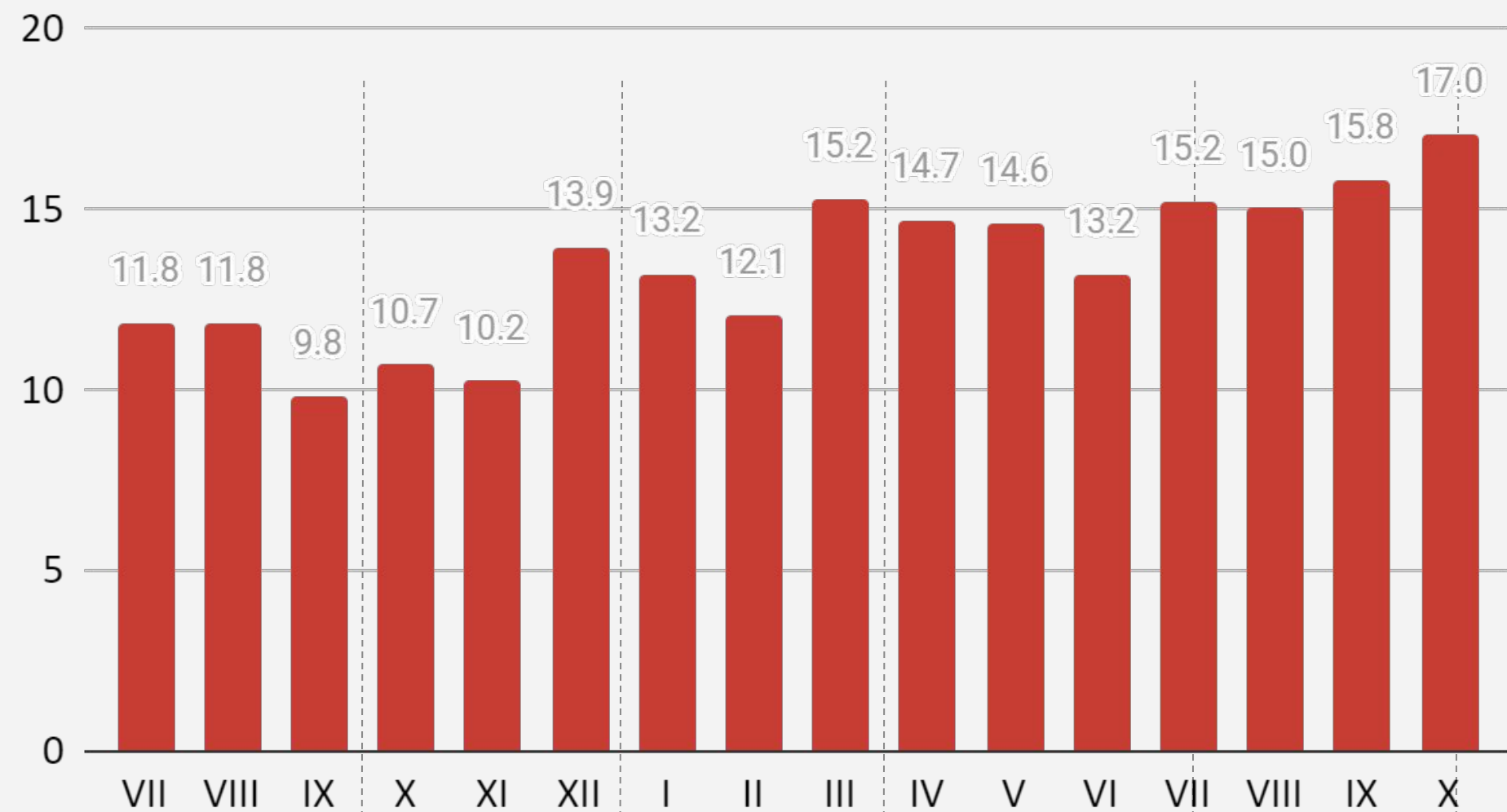


Gry Hyper-Casual

Przychody Q3 2024 wg źródeł



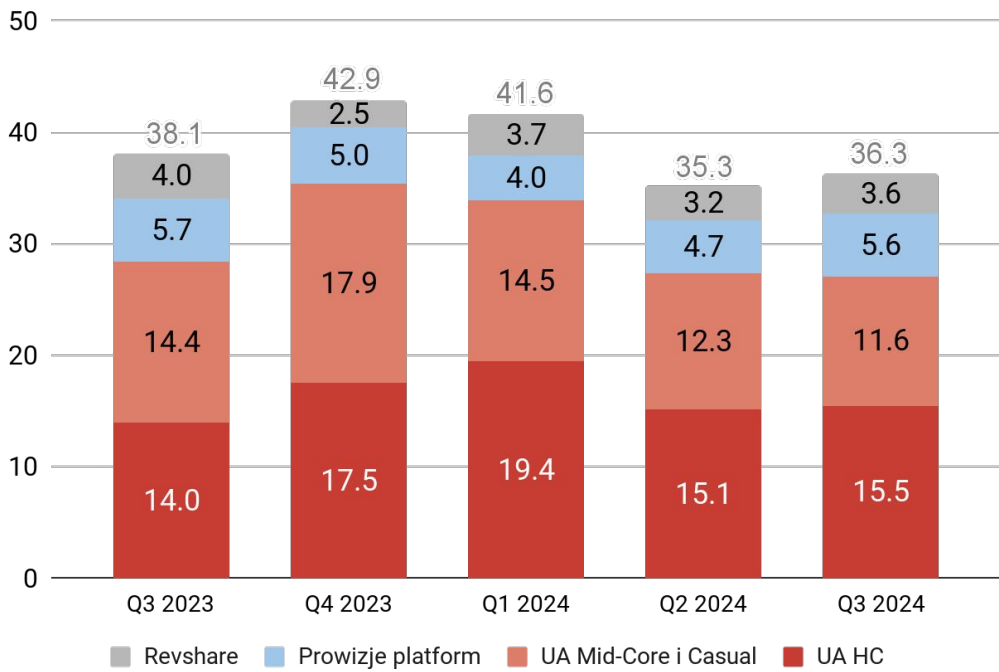
Pobrania (mln)



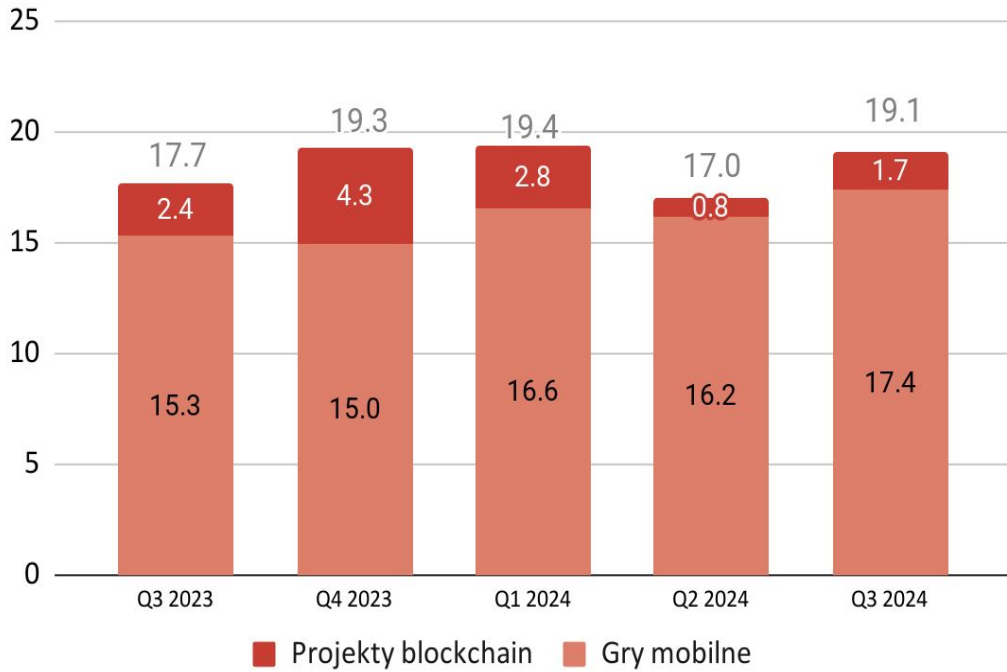
Koszty zmienne

- 36.3 mln PLN kosztów zmiennych w Q3 2024 (+3% kw./kw.)
- 19.1 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q3 2024 (+12% kw./kw.)

Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne (mln PLN)



BOOMBIT

Wpływ dekonsolidacji Grupy ADC

Wyniki Grupy ADC w Q2 2024:

Główne koszty zmienne:

- Revshare (0 mln PLN)
- Prowizje platform (0 mln PLN)
- UA HC (0.5 mln PLN)
- UA Mid-Core i Casual (0 mln PLN)

Przychody pomniejszone o koszty zmienne:

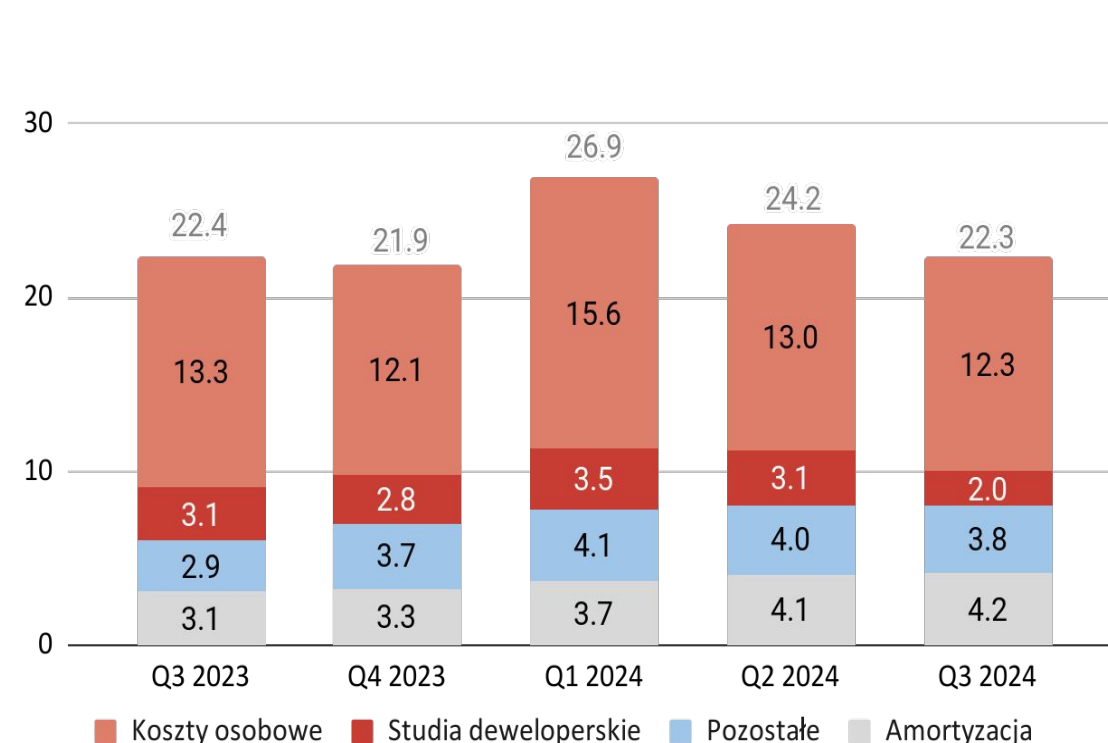
- Projekty blockchain (0.2 mln PLN)
- Gry mobilne (0.1 mln PLN)



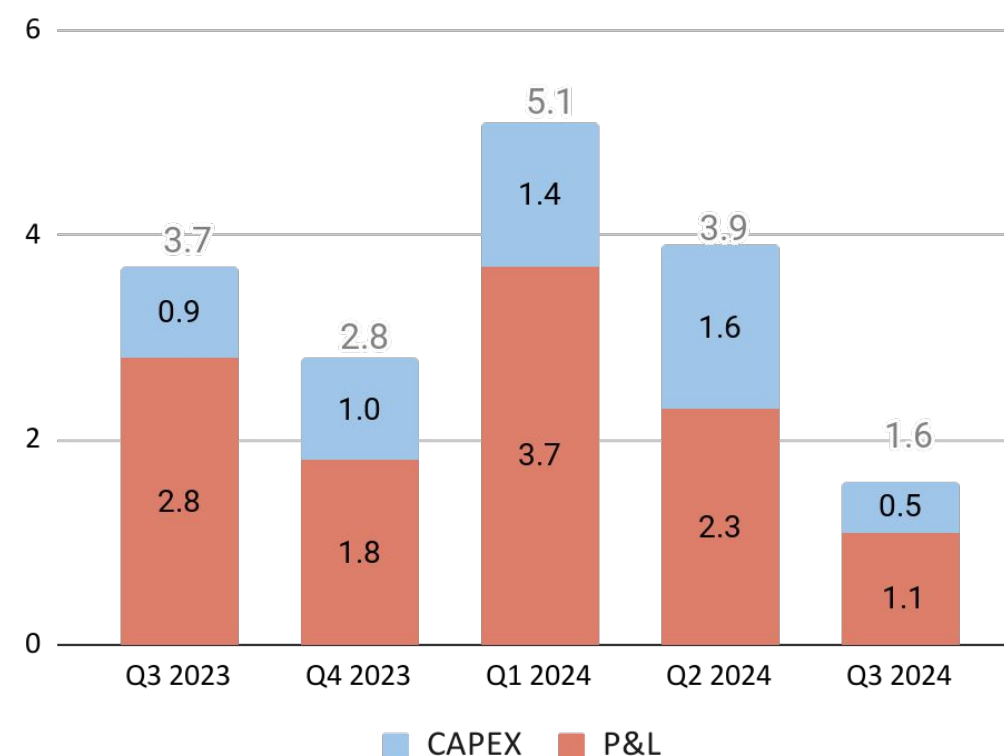
Koszty

- 22.3 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o koszty zmienne (-8% kw./kw.)
- Spadek liczby pracowników i współpracowników
- Mniejsze koszty studiów zewnętrznych

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (mln PLN)



Koszty projektów blockchain (mln PLN)



BOOMBIT

Wpływ dekonsolidacji Grupy ADC

Wyniki Grupy ADC w Q2 2024:

Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne

- wynagrodzenia (0.5 mln PLN)
- studia deweloperskie (0.9 mln PLN)
- amortyzacja (0.4 mln PLN)
- pozostałe (1 mln PLN)

Koszty projektów blockchain

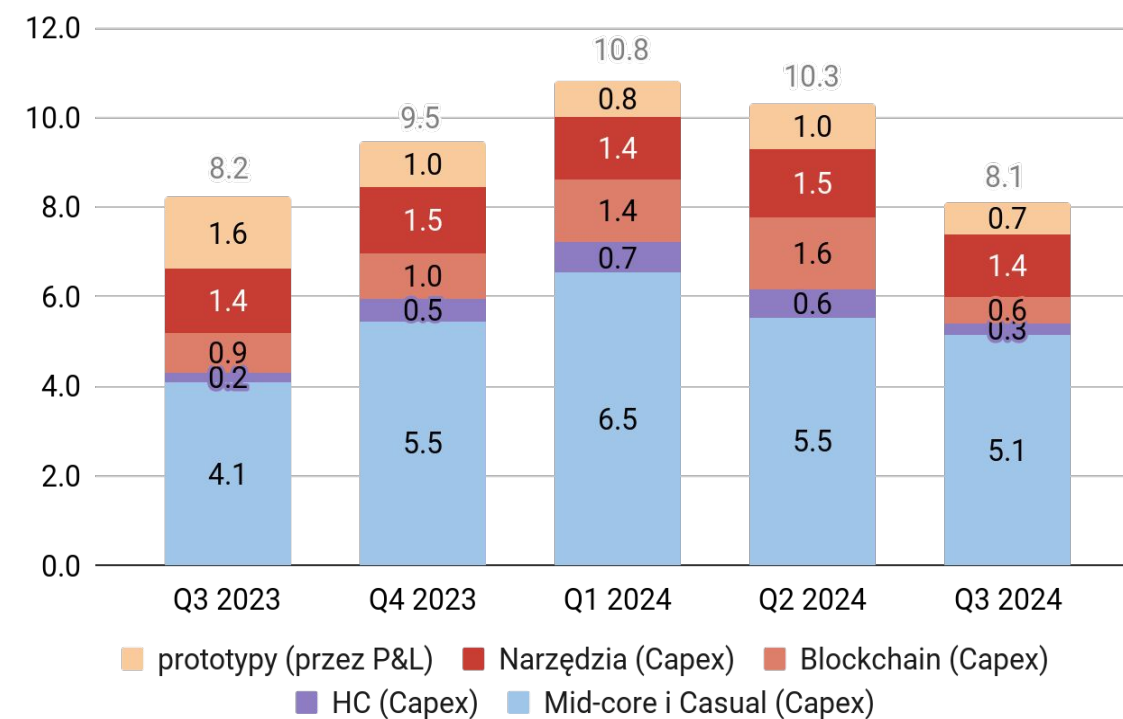
- CAPEX (0.9 mln PLN)
- P&L (1.8 mln PLN)



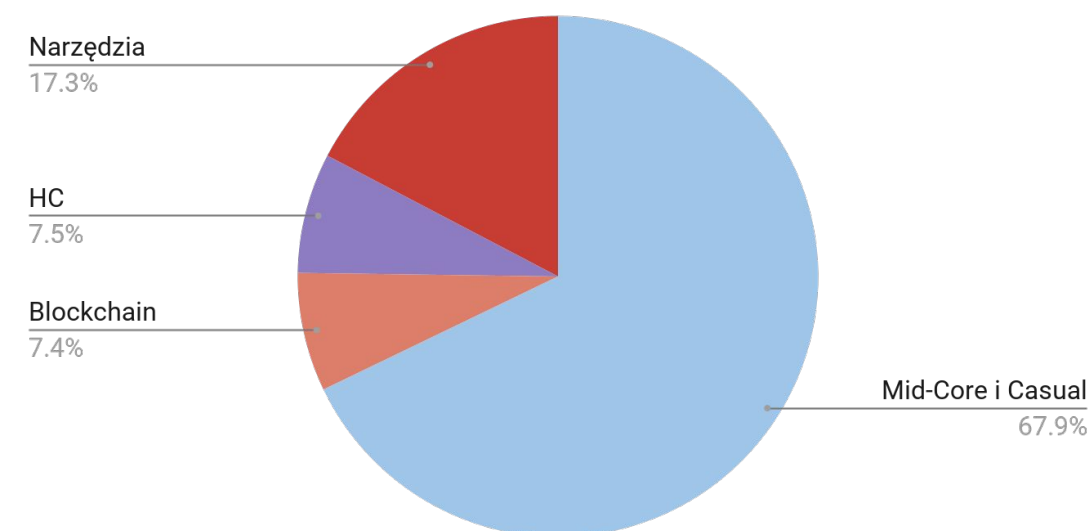
Wydatki inwestycyjne

- 8.1 mln PLN wydatków inwestycyjnych w Q3 2024 (-21% kw./kw.)
- Znaczący spadek nakładów w blockchain oraz w grach mobilnych

CAPEX oraz inwestycje (mln PLN)



Struktura wydatków inwestycyjnych (CAPEX oraz P&L) w Q3 2024



Midcore i Casual uwzględnia aplikację tworzoną w Mobile Esports.

BOOMBIT

Wpływ dekonsolidacji Grupy ADC

Wyniki Grupy ADC w Q2 2024:

CAPEX oraz inwestycje

- Blockchain (0.9 mln PLN)
- HC (0 mln PLN)

P&L

- Prototypy (0.1 mln PLN)



BOOMBIT

Wyniki Grupy

Wpływ dekonsolidacji Grupy ADC

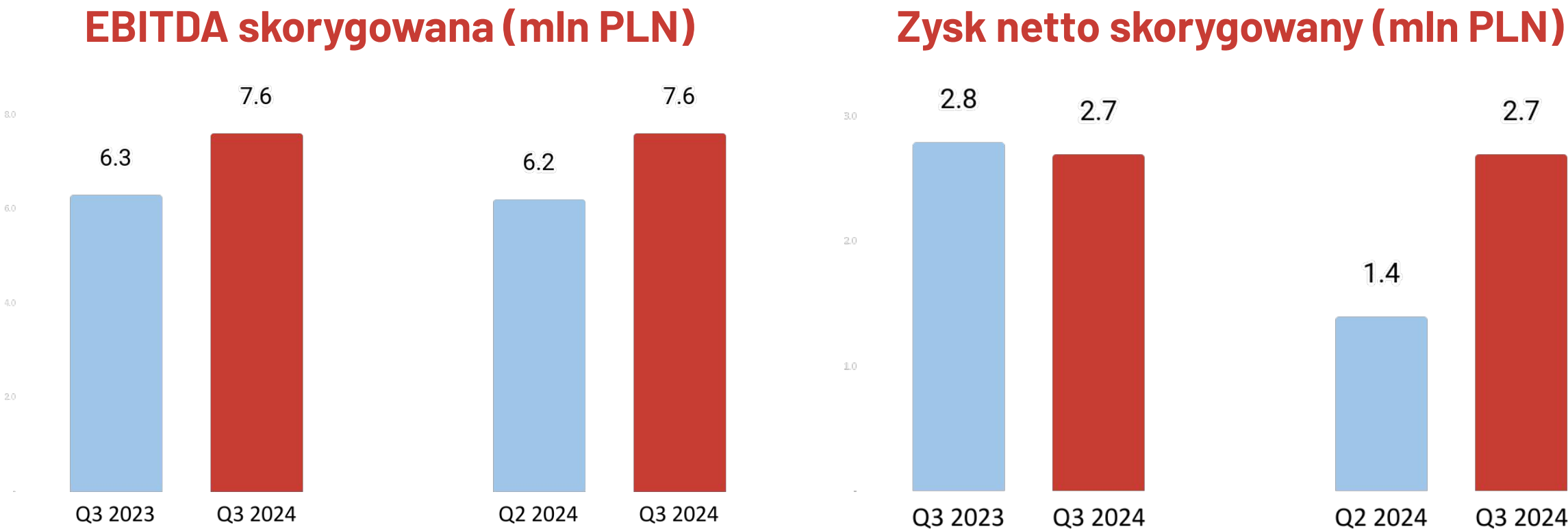
wyniki Grupy ADC w Q2 2024:

Segment gier mobilnych

- Przychody (0.5 mln PLN)
- EBITDA skorygowana (0 mln PLN)
- Wynik netto skorygowany (0 mln PLN)

Segment projektów blockchain

- Przychody (0.4 mln PLN)
- EBITDA skorygowana (-0.7 mln PLN)
- Wynik netto skorygowany (-1.1 mln PLN)



Wyniki segmentów operacyjnych kwartalnie

Wyniki segmentów (tys. PLN)	Gry mobilne			Projekty blockchain		
	Q2 2024	Q3 2024	zmiana %	Q2 2024	Q3 2024	zmiana
Przychody	50 749	53 771	6.0	977	1 686	710
EBITDA skorygowana	6 541	6 557	0.2	(293)	1 030	1 323
Wynik netto skorygowany	2 467	2 083	-15.6	(1 044)	607	1 651

Wyniki skorygowane o wpływ zdarzeń jednorazowych.

BOOMBIT

Dziękujemy!

Kluczowe dane finansowe

kPLN	Q1 2023	Q2 2023	Q3 2023	Q4 2023	2023	Q1 2024	Q2 2024	Q3 2024
Przychody*	65 436	62 763	55 294	62 043	245 536	60 526	51 725	55 457
Przychody - koszty zmienne	16 990	17 529	17 676	19 282	71 477	19 388	16 980	19 148
EBITDA	3 508	2 122	4 906	5 263	15 799	6 523	12 066	7 587
Zysk netto	337	6 742	1 484	973	9 535	2 018	6 324	2 630
Zdarzenia jednorazowe**	149	(9 413)	1 381	930	(6 953)	273	(5 818)	-
EBITDA skor.	3 657	2 773	6 265	6 207	18 902	6 796	6 248	7 587
Zysk netto skor.	458	(527)	2 838	1 779	4 548	2 490	1 423	2 690
CAPEX	6 242	5 655	6 562	7 848	26 307	9 975	9 276	7 395
Środki pieniężne (na koniec okresu)	46 829	46 745	41 180	31 683	31 683	29 112	20 424	13 606

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

**W Q2 2024 roku – utrata kontroli nad grupą ADC oraz odpisy z tytułu utraty wartości nakładów na prace rozwojowe; w Q2 2023 roku – wycena udziałów w SuperScale i koszty programu motywacyjnego w części wynikającej z wyceny udziałów w SuperScale oraz odpisy aktualizujące wartość udzielonych pożyczek i należności.

