



BOOMBIT

**SKONSOLIDOWANY ROZSZERZONY RAPORT PÓŁROCZNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A.**

za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku

GDAŃSK, 25 WRZEŚNIA 2023

Spis treści

I.	PISMO PREZESA ZARZĄDU	4
II.	WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU	5
III.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów	7
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	8
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	9
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	10
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	11
2	Struktura Grupy Kapitałowej	12
3	Podstawa sporządzenia	12
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	14
5	Sezonowość działalności	14
6	Segmenty operacyjne	14
7	Przychody ze sprzedaży	16
8	Koszt własny sprzedaży	17
9	Podatek dochodowy	18
10	Wartości niematerialne	18
11	Wartość firmy	19
12	Aktywa kryptograficzne	20
13	Kapitały	20
14	Zysk na jedną akcję	21
15	Dywidendy	21
16	Instrumenty finansowe według typu	21
17	Zobowiązania i aktywa warunkowe	24
18	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	24
19	Transakcje z podmiotami powiązanymi	25
20	Płatności w formie akcji	26
21	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	28
IV.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	29
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	30
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	31
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	32
1	Informacje ogólne	33
2	Podstawa sporządzenia	33
3	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	35
4	Sezonowość działalności	35
5	Umowy z klientami	35
6	Koszt własny sprzedaży	36
7	Podatek dochodowy	36
8	Wartości niematerialne	36
9	Pozostałe aktywa	37
10	Kapitały	38
11	Zysk na jedną akcję	39
12	Dywidendy	39
13	Instrumenty finansowe	39
14	Aktywa kryptograficzne	43
15	Zobowiązania i aktywa warunkowe	43
16	Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych	43
17	Transakcje z podmiotami powiązanymi	44
18	Płatności w formie akcji	45
19	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	47
V.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU	48
1	Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych	48
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	56
3	Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta	56

4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	56
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące.....	57
6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	57
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi.....	58
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach.....	58
9	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	58
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału.....	59
11	Zarządzanie ryzykiem	59
VI.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	73

I. PISMO PREZESA ZARZĄDU

oddaję w Państwa ręce raport podsumowujący wyniki oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki i Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. w pierwszym półroczu 2023 roku.

Pierwsze półrocze 2023 roku to okres zmian, zarówno na rynku gier mobilnych, jak i w Grupie BoomBit. Rynkowo, okres ten naznaczony jest pogorszeniem koniunktury w reklamie mobilnej, która przełożyła się na niższą dochodowość prowadzonych przez nas kampanii marketingowych, a także coraz wyższy próg wejścia dla nowych gier, zwłaszcza tych opartych wyłącznie na reklamach. Z kolei dla naszej Grupy, ostatnie półrocze oznaczało zmianę akcentów - z producenta i wydawcy gier z segmentu Hyper-Casual mocniej przechodzimy na gry Casual oraz Mid-Core. Widać to już w naszych wynikach. W pierwszym półroczu nasze gry Mid-Core i Casual, w tym głównie Hunt Royale oraz Darts Club, wypracowały o 19% wyższe przychody niż rok wcześniej. Z kolei w tym samym czasie przychody z gier Hyper-Casual były niższe o 41%. W rezultacie, przychody ze sprzedaży wyniosły ponad 128 mln PLN i były o 13% niższe niż rok wcześniej.

W II kwartale istotny wpływ na nasze wyniki miała wycena do wartości godziwej udziałów w spółce SuperScale s.r.o., w związku z zakończoną w czerwcu rundą finansową, w ramach której spółka pozyskała blisko 5 mln EUR. Skutkowało to przeszacowaniem wartości naszych udziałów w górę o 10 mln zł. Po wyeliminowaniu wpływu zdarzeń o charakterze jednorazowym, nasza skonsolidowana skorygowana EBITDA w I półroczu 2023 roku wyniosła 6,4 mln PLN, zaś skonsolidowany skorygowany wynik netto ukształtował się na poziomie -0,07 mln PLN. Trzeba tutaj zaznaczyć, że w samym segmencie gier mobilnych, wyniki te wyniosły odpowiednio 11,1 mln zł EBITDA i 4,7 mln zł zysku netto.

Już od ponad roku jesteśmy zaangażowani w projekty oparte na technologii blockchain. Po wielu miesiącach prac, nasz flagowy tytuł Hunters On-Chain doczekał się debiutu na MainNet sieci Polygon, w trybie early access. Gra spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem graczy i zainteresowaniem w środowisku Web3, zaś jej wstępne KPI są bardzo obiecujące, i jesteśmy optymistycznie nastawieni jeśli chodzi o perspektywy tego projektu. Z istotnych wydarzeń, które mają się wydarzyć w najbliższej przyszłości, należy wymienić planowaną w IV kwartale bieżącego roku emisję tokena \$BOOM.

Z nowych inicjatyw w które ostatnio się zaangażowaliśmy, należy wspomnieć, że podjęliśmy działania w kierunku komercjalizacji kilku z naszych autorskich narzędzi z zakresu BI, wsparcia procesu User Acquisition czy tworzeniu kreacji marketingowych (tzw. playable ads). Naszym najnowszym przedsięwzięciem w formule joint venture jest spółka Mobile Esports, twórca platformy free-to-play, oferującej użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach z rzeczywistymi nagrodami. Wierzymy, że będą one docelowo dobrym uzupełnieniem naszej dotychczasowej działalności oraz źródłem dodatkowych przychodów.

Uważnie obserwujemy trendy rynkowe, stąd w ostatnim czasie coraz bardziej skupiamy się na rosnącym portfolio gier Mid-Core i Casual i intensywnie rozwijamy naszą działalność wydawniczą w tym segmencie. W tym roku podpisaliśmy już 7 umów wydawniczych, ponadto wiele gier jest obecnie w fazie testów. Spodziewamy się, że na przełomie roku powinny się pojawić pierwsze tytuły będące efektem tych kooperacji. Z naszych wewnętrznych produkcji duże nadzieje wiążemy z wydaną we wrześniu grą Idle Farm, której pierwsze wyniki są bardzo obiecujące.

Podsumowując, w najbliższym czasie w Grupie pojawią się nowe gry oraz nowe obszary działalności, które będziemy monetyzować. Patrzymy w przyszłość z optymizmem.

Zapraszam do lektury niniejszego raportu.

II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO ŚRÓDROCZNEGO SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023	2022	2023	2022
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	128 199	148 068	27 791	31 893
Koszt własny sprzedaży	(116 310)	(136 317)	(25 214)	(29 362)
Wynik brutto ze sprzedaży	11 889	11 751	2 577	2 531
Wynik z działalności operacyjnej	143	5 391	31	1 161
Wynik przed opodatkowaniem	10 740	4 553	2 328	981
Wynik netto	7 079	4 230	1 535	911
Dochody całkowite razem	6 511	3 720	1 411	801
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	10 927	4 000	2 369	863
- przypadające na udziały niekontrolujące	(4 416)	(280)	(957)	(60)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	0,90	0,34	0,19	0,07
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	0,90	0,33	0,19	0,07
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	12 828	11 401	2 780	2 456
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(11 431)	(6 752)	(2 477)	(1 455)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(19)	1 110	(4)	239
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	1 378	5 759	299	1 240
Przepływy pieniężne netto razem	1 748	5 698	379	1 227
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022	2023	2022
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	65 045	50 822	14 616	10 837
Aktywa obrotowe	87 482	89 222	19 658	19 024
Razem aktywa	152 527	140 044	34 273	29 861
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	79 541	77 732	17 873	16 574
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	(8 230)	(4 127)	(1 849)	(880)
Razem kapitał własny	71 311	73 605	16 024	15 694
Zobowiązania długoterminowe	5 951	2 506	1 337	534
Zobowiązania krótkoterminowe	75 265	63 933	16 912	13 633
Razem zobowiązania	81 216	66 439	18 250	14 167
Razem kapitał własny i zobowiązania	152 527	140 044	34 273	29 861

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022	
	2023 tys. PLN <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>	2023 tys. EUR <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	87 772	91 280	19 027	19 661
Koszt własny sprzedaży	(72 593)	(78 979)	(15 737)	(17 012)
Wynik brutto ze sprzedaży	15 179	12 301	3 290	2 650
Wynik z działalności operacyjnej	5 628	8 592	1 220	1 851
Wynik przed opodatkowaniem	15 216	7 902	3 298	1 702
Wynik netto	11 952	7 684	2 591	1 655
Dochody całkowite razem	11 952	7 684	2 591	1 655
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy)	0,88	0,57	0,19	0,12
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (rozwodniony)	0,88	0,57	0,19	0,12
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	15 442	15 910	3 347	3 427
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(11 793)	(4 266)	(2 556)	(919)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(99)	129	(21)	28
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi	3 550	11 773	755	2 536
Przepływy pieniężne netto razem	3 906	12 024	847	2 590
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022
	tys. PLN <i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	tys. EUR <i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	47 898	38 334	10 763	8 174
Aktywa obrotowe	91 250	85 507	20 504	18 232
Razem aktywa	139 148	123 841	31 267	26 406
Razem kapitał własny	79 369	76 535	17 835	16 319
Zobowiązania długoterminowe	5 302	2 672	1 191	570
Zobowiązania krótkoterminowe	54 477	44 634	12 240	9 517
Razem zobowiązania	59 779	47 306	13 431	10 087
Razem kapitał własny i zobowiązania	139 148	123 841	31 266	26 406

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2023 i 2022 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2023 roku oraz 31 grudnia 2022 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje sprawozdania z zysków lub strat i innych całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku - 4,6130 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku – 4,6427 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2023 roku – 4,4503 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2022 roku – 4,6899 EUR/PLN.

**III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY
KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU**

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca		
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(niebadane)</i>	
Przychody ze sprzedaży usług	7	128 199	148 068	62 763	81 915
Koszt własny sprzedaży	8	(116 310)	(136 317)	(56 832)	(75 392)
Wynik brutto ze sprzedaży		11 889	11 751	5 931	6 523
Koszty ogólnego zarządu	8	(8 953)	(8 102)	(4 515)	(4 974)
Przychody operacyjne pozostałe		68	1 816	(131)	980
Koszty operacyjne pozostałe		(2 861)	(74)	(1 885)	(18)
Wynik z działalności operacyjnej		143	5 391	(600)	2 511
Przychody finansowe		10 685	219	10 342	196
Koszty finansowe		(88)	(1 057)	(43)	(1 055)
Wynik przed opodatkowaniem		10 740	4 553	9 699	1 652
Podatek dochodowy	9	(3 661)	(323)	(2 957)	305
Zysk/(strata) z działalności kontynuowanej		7 079	4 230	6 742	1 957
Zysk/(strata) z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Wynik netto		7 079	4 230	6 742	1 957
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku:		(568)	(510)	(470)	(214)
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		(568)	(510)	(470)	(214)
Inne dochody całkowite razem		(568)	(510)	(470)	(214)
Dochody całkowite razem		6 511	3 720	6 272	1 743
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		10 927	4 000	8 694	2 056
- przypadające na udziały niekontrolujące		(4 416)	(280)	(2 422)	(313)
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		12 128	4 510	9 797	2 270
- przypadające na udziały niekontrolujące		(5 049)	(280)	(3 055)	(313)
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
Podstawowy	14	0,90	0,34	0,72	0,17
z działalności kontynuowanej		0,90	0,34	0,72	0,17
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
				0	0
Rozwodniony	14	0,90	0,33	0,72	0,16
z działalności kontynuowanej		0,90	0,33	0,72	0,16
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
		2023	2022
		<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	Nota		
Rzeczowe aktywa trwałe		1 876	2 213
Wartości niematerialne	10	31 169	24 824
Wartość firmy	11	15 338	15 673
Udziały i akcje	13	13 621	3 509
Aktywa finansowe pozostałe	16	-	2 243
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		3 041	2 360
		65 045	50 822
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe	16	32 496	37 545
Należności z tytułu podatku dochodowego		316	366
Aktywa kryptograficzne	12	5 746	6 314
Aktywa finansowe pozostałe	16	2 179	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		46 745	44 997
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		87 482	89 222
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		87 482	89 222
Razem aktywa		152 527	140 044
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	13	6 770	6 750
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		(489)	712
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	20	6 808	5 508
Zatrzymane zyski		34 389	32 699
		79 541	77 732
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące		(8 230)	(4 127)
Razem kapitał własny		71 311	73 605
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		5 815	2 319
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	136	187
		5 951	2 506
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	16	762	21 657
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe	16	72 943	40 639
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		1 560	1 637
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		75 265	63 933
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		75 265	63 933
Razem zobowiązania		81 216	66 439
Razem kapitał własny i zobowiązania		152 527	140 044

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitał z tytułu płatności w formie akcji	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2023 (badane)		6 750	32 063	712	5 508	32 699	77 732	(4 127)	73 605
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	12 128	12 128	(5 049)	7 079
Inne całkowite dochody		-	-	(1 201)	-	-	(1 201)	633	(568)
Całkowite dochody		-	-	(1 201)	-	12 128	10 927	(4 416)	6 511
Podwyższenie kapitału		20	-	-	-	-	20	-	20
Wypłaty na rzecz właścicieli	15	-	-	-	-	(10 438)	(10 438)	-	(10 438)
Płatności w formie akcji	20	-	-	-	1 300	-	1 300	313	1 613
Zmiany kapitału własnego		20	-	(1 201)	1 300	1 690	1 809	(4 103)	(2 294)
Na dzień 30 czerwca 2023 (niebadane)		6 770	32 063	(489)	6 808	34 389	79 541	(8 230)	71 311

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitał z tytułu płatności w formie akcji	Zatrzymane zyski	Kapitał przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Kapitał własny razem
Na dzień 1 stycznia 2022 (badane)		6 710	32 063	2 890	3 788	30 414	75 865	3 206	79 071
Zysk (strata) netto		-	-	-	-	4 510	4 510	(280)	4 230
Inne całkowite dochody		-	-	(510)	-	-	(510)	-	(510)
Całkowite dochody		-	-	(510)	-	4 510	4 000	(280)	3 720
Podwyższenie kapitału		40	-	-	-	-	40	-	40
Zwiększenie (zmniejszenie) wynikające z nabycia jednostki zależnej		-	-	-	-	(1)	(1)	2	1
Wypłaty na rzecz właścicieli		-	-	-	-	(7 444)	(7 444)	-	(7 444)
Płatności w formie akcji	20	-	-	-	824	-	824	-	824
Zmiany kapitału własnego		40	-	(510)	824	(2 935)	(2 581)	(278)	(2 859)
Na dzień 30 czerwca 2022 (badane)		6 750	32 063	2 380	4 612	27 479	73 284	2 928	76 212

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2023	2022
Nota		<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem		10 740	4 553
Korekty:		3 013	8 167
	Amortyzacja	5 487	6 375
	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	16	(386)
	Przychody z tytułu odsetek	(633)	(55)
	Koszty z tytułu odsetek	37	7
	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(22)	5
	Odpis aktualizujący należności i inne aktywa finansowe	242	-
	Zmiana stanu należności	4 855	(8 803)
	Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	962	10 079
	Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	1 613	824
	Zmiana stanu aktywów kryptograficznych	568	(778)
	Zyski(straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej	(10 112)	899
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		13 753	12 720
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		(925)	(1 319)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		12 828	11 401
Działalność inwestycyjna			
	Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	156	1
	Odsetki otrzymane	533	-
	Sprzedaż udziałów	-	1 593
	Nabycie spółek zależnych	-	1
	Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	(223)	(598)
	Nakłady na wartości niematerialne	(11 897)	(7 749)
	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(11 431)	(6 752)
Działalność finansowa			
	Podwyższenie kapitału	-	40
	Wpływy z kredytów i pożyczek	80	981
	Wpływy z leasingu	-	189
	Splata zobowiązań leasingowych	(66)	(93)
	Odsetki	(33)	(7)
	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(19)	1 110
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		1 378	5 759
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		370	(61)
Przepływy pieniężne netto razem		1 748	5 698
Środki pieniężne na początek okresu		44 997	33 295
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		46 745	38 993
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

1 Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej

1.1 Podstawowe informacje o Spółce dominującej

Adres zarejestrowanego biura jednostki – 80-283 Gdańsk, ul. Zacna 2

Państwo rejestracji - Polska

Opis charakteru oraz podstawowego zakresu działalności - – Działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych

Siedziba jednostki: Polska, 80-283 Gdańsk, ul. Zacna 2

Forma prawna jednostki – Spółka akcyjna wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego: Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; KRS nr 0000740933, zarejestrowana 23 lipca 2018 roku

Nazwa jednostki dominującej – BoomBit S.A.

Nazwa jednostki sprawozdawczej – BoomBit S.A.

Nazwa jednostki dominującej najwyższego szczebla grupy – BoomBit S.A.

Podstawowe miejsce prowadzenia działalności gospodarczej – Polska, 80-283 Gdańsk ul. Zacna 2

Walutą prezentacji jest złoty polski. Dane finansowe prezentowane są w zaokrągleniu do tysięcy złotych, o ile nie podano inaczej.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe obejmuje dane finansowe Grupy Kapitałowej Boombit S.A.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy obejmuje okres 3 miesięcy zakończonych 31 marca 2023 roku oraz zawiera dane porównawcze za okres 3 miesięcy zakończony dnia 31 marca 2022 roku oraz na dzień 31 grudnia 2022 roku.

1.2 Organy Spółki dominującej

Zarząd Spółki

Na dzień 30 czerwca 2023 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Zarządu wchodzi:

- Marcin Olejarz – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Marek Pertkiewicz – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 30 czerwca 2023 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

- Karolina Szablewska-Olejarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Chmielewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

2 Struktura Grupy Kapitałowej

Niniejszym śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym objęte zostały dane jednostek przedstawionych w tabeli poniżej:

Nazwa jednostki	Siedziba	Przedmiot działalności	Charakterystyka powiązania kapitałowego / metoda konsolidacji	% własności i posiadanych praw głosu	Data objęcia kontroli / współkontroli
BoomBit S.A.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	jednostka dominująca	nie dotyczy	nie dotyczy
BoomBit Games Ltd.	Londyn, Brytania	Wielka działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
BoomBit Inc.	Las Vegas, USA	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100% - poprzez BoomBit Games	28.02.2018
Play With Games Ltd.	Londyn, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	30.03.2018
PixelMob Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
TapNice S.A.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	60%	16.10.2018
BoomHits Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018
MoonDrip Sp. z o.o. w likwidacji*	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	wspólne przedsięwzięcie/ praw własności	50%	22.06.2018
Mindsense Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
ADC Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	50%	23.02.2021
Maisly Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.05.2021
Skyloft Sp. z o.o.	Gdynia, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	50% - poprzez BoomHits	24.08.2021
PlayEmber Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	50% - poprzez ADC Games	06.09.2021
BoomPick Sp. z o.o.	Gdynia, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	60%	21.02.2022
BoomLand FZ-LLC	Rakez, Zjednoczone Emiraty Arabskie	realizacja projektów opartych na technologii blockchain	zależna/pełna	0%	06.05.2022
PlayEmber FZ-LLC	Rakez, Zjednoczone Emiraty Arabskie	realizacja projektów opartych na technologii blockchain	zależna/pełna	0%	17.06.2022

*W dniu 28 lutego 2023 roku spółka Moondrip Sp. z o.o. została postawiona w stan likwidacji.

3 Podstawa sporządzenia

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa („MSR 34”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu

finansowym i należy je czytać łącznie ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy sporządzonym zgodnie z MSSF za rok zakończony dnia 31 grudnia 2022 roku.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Grupę w dającej się przewidzieć przyszłości, tj. nie krócej niż rok od dnia sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności.

Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Grupy.

3.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Grupy za rok zakończony dnia 31 grudnia 2022 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej.

- a) Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Ujawnienia na temat stosowanej polityki rachunkowej zatwierdzone w UE w dniu 2 marca 2022 r. (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- b) Zmiany do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów” – Definicja wartości szacunkowych zatwierdzone w UE w dniu 2 marca 2022 r. (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- c) MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” z późniejszymi zmianami do MSSF 17 zatwierdzone w UE w dniu 19 listopada 2021 r. (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- d) Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy” - Podatek odroczony dotyczący aktywów i zobowiązań z pojedynczej transakcji, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),

Powyższe zmiany nie mają istotnego wpływu na śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

3.2 Standardy, zmiany i interpretacje istniejących standardów, które zostały opublikowane, a nie weszły jeszcze w życie

Następujące standardy i interpretacje zostały opublikowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości, jednak nie weszły w życie do dnia kończącego okres sprawozdawczy:

- a) MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- b) Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później),

- c) Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- d) Zmiany do MSSF 16 „Leasing”- zobowiązania leasingowe w transakcjach sprzedaży i leasingu zwrotnego, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego Zarząd nie zakończył jeszcze prac nad oceną wpływu wprowadzenia pozostałych standardów oraz interpretacji na stosowane przez Grupę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Grupy lub jej wyników finansowych.

Grupa nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie żadnego standardu, interpretacji lub zmiany, która została opublikowana, lecz nie weszła dotychczas w życie w świetle przepisów Unii Europejskiej.

3.3 Zmiany stosowanych przez Grupę szacunków

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2022 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2022 roku.

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2022 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2022 roku.

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Segmenty operacyjne

Zarząd Grupy wyróżnia dwa segmenty operacyjne, zgodnie z MSSF 8 Segmenty operacyjne za bieżący rok obrotowy:

- Gry mobilne
- Projekty blockchain

Zarząd ocenia działalność segmentów operacyjnych głównie w oparciu o miarę w postaci wskaźnika EBITDA (zysk/strata z działalności operacyjnej powiększona o amortyzację) oraz zysku netto. Zarząd otrzymuje również informacje o przychodach i aktywach segmentów.

W Grupie nie występują różnice pomiędzy wyceną aktywów, zobowiązań oraz zysków i strat segmentów sprawozdawczych a pomiędzy raportowanymi przez Grupę.

Transakcje pomiędzy segmentami są rozliczane na warunkach rynkowych.

Przychody, EBITDA oraz wynik netto segmentów

Przychody wykazane w segmencie Projekty blockchain dotyczą sprzedanych NFT do gry Hunters on Chain, wydanej przez BoomLand FZ-LLC.

Okres 6 miesięcy zakończony

30 czerwca 2023

	Gry mobilne <i>(niebadane)</i>	Projekty blockchain <i>(niebadane)</i>	Korekty konsolidacyjne <i>(niebadane)</i>	Dane skonsolidowane <i>(niebadane)</i>
Sprzedaż zewnętrzna	127 308	891	-	128 199
Sprzedaż wewnątrz Grupy	45	15	(60)	-
Przychody ze sprzedaży	127 353	906	(60)	128 199
Wynik brutto ze sprzedaży	14 733	(2 844)	(3)	11 886
Wynik z działalności operacyjnej	4 810	(4 664)	(3)	143
Amortyzacja	(5 487)	-	-	(5 487)
EBITDA	10 297	(4 664)	(3)	5 630
Przychody/koszty finansowe	10 733	(68)	(68)	10 597
Wynik brutto	15 543	(4 732)	(71)	10 740
Podatek	(3 661)	-	-	(3 661)
Wynik netto	11 882	(4 732)	(71)	7 079

Okres 6 miesięcy zakończony

30 czerwca 2022

	Gry mobilne <i>(badane)</i>	Projekty blockchain <i>(badane)</i>	Korekty konsolidacyjne <i>(badane)</i>	Dane skonsolidowane <i>(badane)</i>
Sprzedaż zewnętrzna	148 068	-	-	148 068
Sprzedaż wewnątrz Grupy	-	-	-	-
Przychody ze sprzedaży	148 068	-	-	148 068
Wynik brutto ze sprzedaży	13 304	(1 553)	-	11 751
Wynik z działalności operacyjnej	8 373	(2 982)	-	5 391
Amortyzacja	(6 375)	-	-	(6 375)
EBITDA	14 748	(2 982)		11 766
Przychody/koszty finansowe	(824)	(7)	(7)	(838)
Wynik brutto	7 549	(2 989)	(7)	4 553
Podatek	(323)	-	-	(323)
Wynik netto	7 226	(2 989)	(7)	4 230

Aktywa segmentów

30 czerwca 2023

	Gry mobilne <i>(niebadane)</i>	Projekty blockchain <i>(niebadane)</i>	Korekty konsolidacyjne <i>(niebadane)</i>	Dane skonsolidowane <i>(niebadane)</i>
Wartości niematerialne	24 562	6 598	9	31 169
Pozostałe aktywa trwałe	33 876	-	-	33 876
Aktywa trwałe	58 438	6 598	9	65 045
Środki pieniężne	46 745	-	-	46 745
Aktywa kryptograficzne	2 086	3 660	-	5 746
Pozostałe aktywa obrotowe	36 367	524	(1 900)	34 991
Aktywa obrotowe	85 198	4 184	(1 900)	87 482
Aktywa razem	143 636	10 782	(1 891)	152 527

	31 grudnia 2022			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Wartości niematerialne	20 537	4 280	7	24 824
Pozostałe aktywa trwałe	25 998	-	-	25 998
Aktywa trwałe	46 535	4 280	7	50 822
Środki pieniężne	44 997	-	-	44 997
Aktywa kryptograficzne	932	5 382	-	6 314
Pozostałe aktywa obrotowe	39 083	503	(1 675)	37 911
Aktywa obrotowe	85 012	5 885	(1 675)	89 222
Aktywa razem	131 547	10 165	(1 668)	140 044

Zobowiązania segmentów

	30 czerwca 2023			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania długoterminowe	5 951	-	-	5 951
Zobowiązania krótkoterminowe	58 221	18 944	(1 900)	75 265
Zobowiązania razem	64 172	18 944	(1 900)	81 216

	31 grudnia 2022			
	Gry mobilne	Projekty blockchain	Korekty konsolidacyjne	Dane skonsolidowane
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania długoterminowe	2 506	-	-	2 506
Zobowiązania krótkoterminowe	50 954	14 654	(1 675)	63 933
Zobowiązania razem	53 460	14 654	(1 675)	66 439

W segmencie Projekty blockchain główne pozycje bilansowe to:

- w aktywach - nakłady na prace rozwojowe oraz aktywa kryptograficzne otrzymane w związku z zawartymi umowami SAFT,
- w pasywach - zobowiązania z tytułu umów SAFT.

7 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2023		2022	
	<i>(niebadane)</i>		<i>(badane)</i>	
reklamy	75 320	59%	105 542	71%
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii	51 165	40%	41 150	28%
pozostałe	1 714	1%	1 376	1%
	128 199	100%	148 068	100%

w tym:
platformy (dystrybucja) 126 485 99% 146 692 99%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2023 <i>(niebadane)</i>		2022 <i>(badane)</i>	
Android	68 384	54%	83 525	57%
iOS	57 143	45%	61 558	42%
pozostałe	958	1%	1 609	1%
	126 485	100%	146 692	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2023 <i>(niebadane)</i>		2022 <i>(badane)</i>	
Ameryka Północna	59 376	47%	77 220	53%
Europa	33 587	27%	37 029	25%
Azja	26 454	21%	23 681	16%
Ameryka Południowa	3 184	3%	4 121	3%
Australia i Oceania	3 251	3%	3 952	3%
Afryka	633	1%	689	0%
	126 485	100%	146 692	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2023 <i>(niebadane)</i>		2022 <i>(badane)</i>	
Google	25 698	21%	21 848	15%
Apple	24 084	19%	16 945	11%
IronSource	14 501	11%	9 372	6%
AdMob	12 130	9%	18 646	11%
Applovin	11 645	9%	32 090	23%
Unity Technologies	11 463	9%	11 057	7%
Facebook	9 299	7%	13 657	9%
pozostali	8 561	7%	9 100	8%
Adlogic Technology	5 667	4%	7 893	5%
Vungle	2 698	2%	2 404	2%
Fyber Monetization	2 453	2%	5 056	3%
	128 199	100%	148 068	100%

8 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Amortyzacja	5 487	6 375
Zużycie materiałów i energii	279	338
Usługi obce	119 288	136 461
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	<i>14 142</i>	<i>11 361</i>
<i>Koszty user acquisition</i>	<i>69 619</i>	<i>89 677</i>
<i>Koszty rev share</i>	<i>10 391</i>	<i>12 303</i>
Podatki i opłaty	184	137
Wynagrodzenia	10 108	7 688
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 658	1 110
Pozostałe koszty rodzajowe	590	206
Razem koszty według rodzaju	137 594	152 315

Nakłady na prace rozwojowe	(12 331)	(7 896)
Koszty ogólnego zarządu	(8 953)	(8 102)
Koszty własny sprzedaży	116 310	136 317

9 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Zysk brutto	10 740	4 553
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(2 041)	(865)
Różnica na podatku wg innej stawki	(981)	(117)
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów <i>w tym: koszty programów motywacyjnych</i>	(618) (247)	(721) (31)
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	(3)	-
Przychody niebędące podstawą do opodatkowania	70	45
Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych	(88)	1 335
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(3 661)	(323)
efektywna stopa podatkowa*	34,1%	7,1%

*Spółka BoomBit S.A. w zeznaniu za rok 2021 skorzystała z ulgi IP box rozliczonej w 2022 roku, w wyniku czego w okresie porównywalnym efektywna stopa podatkowa była niższa od stopy nominalnej podatku (19%) i wynosiła 7,1%.

W 2023 roku, ze względu na ryzyko niewykorzystania, zrezygnowano z rozpoznania aktywa z tytułu straty podatkowej w spółce Skylof. W spółkach zarejestrowanych w Zjednoczonych Emiratach Arabskich również nie rozpoznaje się aktywów i rezerw z tytułu podatku odroczonego, w tym aktywa z tytułu straty, ponieważ spółki są zwolnione z podatku dochodowego w tej jurysdykcji. W związku z powyższym efektywna stopa podatkowa jest wyższa od nominalnej i wynosi ponad 34%.

10 Wartości niematerialne

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte prawa do gier	Nabyte prawa do gier w przygotowaniu	Prace rozwojowe niezakończone	Razem
Na dzień 1 stycznia 2023 (badane)						
Koszt	47 081	18 739	775	-	10 500	77 095
Umorzenie narastająco	(36 199)	(12 435)	(197)	-	-	(48 831)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 083)	(48)	-	-	(309)	(3 440)
Wartość netto	7 799	6 256	578	-	10 191	24 824
Zwiększenia*	4	-	-	668	11 225	11 897
Sprzedaż/likwidacja brutto	-	-	-	-	(188)	(188)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	-	-	-	-	-	-
Transfer między kategoriami	5 481	3 484	2	(2)	(8 965)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	-	-	-	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(46)	(42)	-	-	(217)	(305)
Amortyzacja	(3 412)	(1 643)	(4)	-	-	(5 059)
(Utworzenie)/wykorzystanie odpisów z tyt. utraty wartości	-	-	-	-	-	-
Na dzień 30 czerwca 2023 (niebadane)						
Koszt	52 472	22 151	777	666	12 356	88 499
Umorzenie narastająco	(39 491)	(14 048)	(201)	-	-	(53 890)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	(309)	(3 440)
Wartość netto	9 826	8 055	576	666	12 047	31 169

* wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w nocie nr 8 o przychody uzyskane w fazie Soft launch w kwocie 442 tys.PLN oraz 4 tys.PLN z nabycia nakładów od Moondrip Sp.z o.o w likwidacji

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 9 042 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 3 289 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 442 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte prawa do gier	Nabyte prawa do gier w przygotowaniu	Prace rozwojowe niezakończone	Razem
Na dzień 1 stycznia 2022 (badane)						
Koszt	37 199	16 388	-	-	2 238	55 825
Umorzenie narastająco	(24 238)	(9 522)	-	-	-	(33 760)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 083)	(48)	-	-	-	(3 131)
Wartość netto	9 878	6 818	-	-	2 238	18 934
Nabycie jednostki zależnej						
Zwiększenia*	-	-	-	-	7 749	7 749
Sprzedaż/likwidacja brutto	(490)	-	-	-	-	(490)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	476	-	-	-	-	476
Transfer między kategoriami	4 206	1 047	-	-	(5 253)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	34	(34)	-	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	-	-	-	-	-	-
Amortyzacja	(4 633)	(1 480)	-	-	-	(6 113)
Utworzenie odpisów z tyt. utraty wartości	-	-	-	-	-	-
Na dzień 30 czerwca 2022 (badane)						
Koszt	40 915	17 435	-	-	4 734	63 084
Umorzenie narastająco	(28 361)	(11 036)	-	-	-	(39 397)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 083)	(48)	-	-	-	(3 131)
Wartość netto	9 471	6 351	-	-	4 734	20 556

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 6 091 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 805 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 147 tys. PLN.

11 Wartość firmy

	Okres 6 miesięcy zakończony	
	30 czerwca 2023 (niebadane)	31 grudnia 2022 (badane)
Na dzień 1 stycznia		
Koszt	15 673	16 099
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	15 673	16 099
Różnice kursowe	(335)	(426)
Na dzień 30 czerwca		
Koszt	15 338	15 673
Umorzenie narastająco	-	-
Wartość netto	15 338	15 673

12 Aktywa kryptograficzne

Na dzień 30 czerwca 2023 roku Grupa posiada następujące aktywa kryptograficzne:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
Kryptowaluty BUSD	-	680
Kryptowaluty USDC	5 165	96
Kryptowaluty NEAR	576	-
pozostałe	5	5
	5 746	6 314

13 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria F – zwykłe na okaziciela	80 000	40 000
	13 500 000	6 750 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejjarz	1 838 839	919 420	13,62%	14,56%
Marcin Olejarz	1 867 850	933 925	13,84%	14,71%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,63%	30,77%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,59%	29,36%
Pozostali akcjonariusze	2 068 311	1 034 156	15,32%	10,60%
	13 500 000	6 750 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. Posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

Na dzień bilansowy oraz na dzień publikacji niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria F – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
	13 540 000	6 770 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,58%	14,53%
Marcin Olejarz	1 902 850	951 425	14,05%	14,86%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,54%	30,71%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,51%	29,30%
Pozostali akcjonariusze	2 073 311	1 036 655	15,32%	10,60%
	13 540 000	6 770 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. Posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

W dniu 3 stycznia 2023 roku zostało przyznane 40.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 25 kwietnia 2023 r. przeprowadzono konwersję w systemie depozytowym akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F.

14 Zysk na jedną akcję

Podstawowy zysk na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku przypadającego na akcjonariuszy jednostki dominującej.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 (niebadane)	2022 (badane)
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	12 128	4 510
Liczba akcji* (w szt.)	13 539 777	13 455 506
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	0,90	0,34

*Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym

Rozwodniony zysk na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku przypadającego na akcjonariuszy jednostki dominującej i hipotetycznej średnioważonej liczby akcji:

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 (niebadane)	2022 (badane)
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	12 128	4 510
Liczba akcji* (w szt.)	13 540 000	13 500 000
Wynik na akcję rozwodniony (w PLN)	0,90	0,33

*Średnioważona hipotetyczna liczba akcji w okresie sprawozdawczym

15 Dywidendy

W dniu 21 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku netto za 2022 rok w kwocie 15.831.459,61 zł w części na wypłatę dywidendy oraz w części na zwiększenie kapitału zapasowego Spółki, zgodnie z następującym podziałem:

- w kwocie 14.217.000,00 zł (89,80% zysku netto za rok 2022) na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, to jest w wysokości 1,05 zł na jedną akcję (Liczba obecnie wyemitowanych akcji przez Spółkę wynosi: 13.540.000).
- w kwocie 1.614.459,61 zł (10,20% zysku netto za rok 2022) na zwiększenie kapitału zapasowego Spółki.

Zaliczka na poczet dywidendy za rok 2022 w kwocie 3 780 tys. PLN została wypłacona 16 grudnia 2022 roku, zaś jej pozostała część w dniu 6 lipca 2023 roku.

16 Instrumenty finansowe według typu

W Grupie występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, za wyjątkiem udziałów w SuperScale s.r.o. („SuperScale”) wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Należności handlowe	26 164	30 063
Aktywa finansowe pozostałe	2 179	2 243
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	46 745	44 997
	75 088	77 303
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	13 621	3 509
	13 621	3 509
Aktywa finansowe	88 709	80 812

Instrumenty finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

Wartość bilansowa instrumentów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu nie odbiegała istotnie od ich wartości godziwej.

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
Aktywa finansowe pozostałe	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym	1 290	1 242
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym	(1 290)	(1 242)
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym netto, w tym:	-	-
- aktywa trwałe	-	-
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym	2 179	2 243
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom pozostałym	-	-
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym netto, w tym:	2 179	2 243
- aktywa trwałe	-	2 243
- aktywa obrotowe	2 179	-
Aktywa finansowe pozostałe - netto	2 179	2 243

Jako aktywa finansowe pozostałe Grupa wykazuje (kwoty podane poniżej dotyczą kwoty kapitału bez odsetek):

- Pożyczkę udzieloną przez jednostkę dominującą wspólnie kontrolowaną spółkę Moondrip Sp. z o.o. w likwidacji. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 1 077 tys. PLN. W 2022 roku Grupa dokonała odpisu aktualizującego te pożyczkę w wysokości 100%.
- pożyczkę udzieloną spółce SuperScale w kwocie 452 tys. EUR (oprocentowanie oparte na stawce EURIBOR 3M, powiększonej o marżę). 17 sierpnia 2020 roku zostało podpisane porozumienie dotyczące pożyczek, w tym ich spłaty w terminie 5 lat od dnia zawarcia Umowy Inwestycyjnej, tj. do dnia 17 sierpnia 2025 roku. Pożyczka została spłacona 3 sierpnia 2024 roku.

Utrata wartości aktywów finansowych

Na dzień bilansowy Grupa dokonała weryfikacji udzielonych pożyczek oraz należności pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL), zgodnie z wymogami MSSF 9. Analiza przeprowadzona dla wierzytelności od jednostek niepowiązanych wykazała, iż, za wyjątkiem należności opisanej poniżej, oszacowany odpis z tego tytułu byłby nieistotny, w związku z czym Zarząd zdecydował o jego nierozpoznawaniu w niniejszym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

Indywidualna analiza przeprowadzona w 2022 roku dla należności od jednostek powiązanych wykazała istnienie przesłanki utraty wartości należności, w związku z czym Grupa sporządziła indywidualny test utraty wartości należności z zastosowaniem metody scenariuszy, w wyniku czego utworzyła odpisy na 100% należności z tytułu udzielonej pożyczki i należności handlowych od MoonDrip Sp. z o.o. w likwidacji.

Indywidualnej analizie poddana została należność od kontrahenta zagranicznego, fińskiego producenta gier mobilnych („kontrahent”). W związku ze złożonym przez kontrahenta wnioskiem o upadłość, w I kwartale 2023 roku Spółka dotworzyła odpis aktualizacyjny na 100% pozostałej należności w kwocie 149 tys. PLN. W ocenie Spółki spłata pozostałej części wierzytelności nie jest prawdopodobna.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

W związku z przejęciem przez SuperScale s.r.o. („SuperScale”) z siedzibą w Bratysławie, Słowacja, spółki SuperScale sp. z o.o. w trybie transgranicznego łączenia się przez przejęcie, tj. poprzez przeniesienie całego majątku spółki SuperScale sp. z o.o. (spółka przejmowana) na spółkę SuperScale s.r.o. (spółka przejmująca) w drodze sukcesji uniwersalnej oraz rozwiązanie spółki przejmowanej tj. spółki SuperScale sp. z o.o. bez przeprowadzania jej likwidacji, udziały dotychczas posiadane w spółce SuperScale sp. z o.o. zostały zamienione na udziały posiadane w spółce SuperScale s.r.o. przy zachowaniu dotychczasowej struktury udziałowej.

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych ustalana jest zgodnie z poniższą hierarchią wartości godziwej:

- Poziom 1 – wartość godziwa oparta o ceny notowane (niekorygowane) oferowane za identyczne aktywa lub zobowiązania na aktywnych rynkach, do których Grupa ma dostęp w dniu wyceny,
- Poziom 2 – wartość godziwa oparta o dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio,
- Poziom 3 - wartość godziwa oparta o nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania.

W czerwcu 2023 r. została przeprowadzona runda inwestycyjna w spółce SuperScale. W ramach tej rundy SuperScale pozyskało blisko 5 mln EUR za nowo wyemitowane udziały. Po zarejestrowaniu zmian w strukturze udziałowców, BoomBit posiada obecnie w SuperScale 11,38% udziałów w kapitale zakładowym. W związku z powyższą transakcją, Grupa dokonała wyceny do wartości godziwej udziałów posiadanych w SuperScale, w oparciu o ilość udziałów oraz cenę subskrypcyjną dla inwestorów biorących udział w rundzie inwestycyjnej. W rezultacie dokonanej wyceny wartość godziwa udziałów wyniosła 13,6 mln zł, co oznacza wzrost o kwotę 10,1 mln zł, która została rozpoznana w rachunku zysków i strat Spółki jako przychody finansowe.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej wg poziomów:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	13 621	3 509
Wartość na koniec okresu	13 621	3 509
<i>w tym:</i>		
Poziom 1	-	-
Poziom 2	13 621	3 509
Poziom 3	-	-
<u>Zobowiązania finansowe</u>		
	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	29 097	28 802
Zobowiązania finansowe pozostałe	898	21 844
	29 995	50 646
Zobowiązania finansowe	29 995	50 646

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz na dzień 30 czerwca 2023 roku Grupa wykazuje:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania finansowe pozostałe		
Zobowiązanie z tytułu leasingu	224	290
- długoterminowe	136	187
- krótkoterminowe	88	103
Zobowiązanie z tyt.umowy na mediacje reklamowe	-	20 924
Zobowiązania z tytułu pożyczek	674	630
	898	21 844

Zobowiązania z tytułu umów dotyczyły umowy na mediacje reklamowe zawartej z ironSource Mobile Ltd. ("IS"). W związku z realizacją umowy Grupa otrzymała jednorazową płatność ("Opłata integracyjna") i zobowiązała się utrzymywać określony % przychodów uzyskiwanych z reklam za pośrednictwem mediacji IS ("Przychody Reklamowe") minimum przez okres 24 miesięcy licząc od momentu osiągnięcia określonego w umowie % Przychodów Reklamowych ("Wymagany Okres"). Grupa zobowiązała się do rozpoczęcia i zakończenia procesu integracji z SDK (software development kit) IS w możliwie najkrótszym czasie od daty wejścia w życie umowy, przy czym nie później niż do 1 marca 2023 r.

Na dzień 28 lutego 2023 roku spełnione zostały warunki umowne, pozwalające na rozpoczęcie rozpoznawania środków pieniężnych otrzymanych od IS jako przychody. Od marca 2023 roku są rozpoznawane przychody z tego tytułu w kwocie równej 1/24 otrzymanej Opłaty integracyjnej. Jednocześnie Grupa zreklasyfikowała pozostałą część Opłaty Integracyjnej do przychodów przyszłych okresów, które w bilansie ujmowane są w pozycji Zobowiązania handlowe oraz pozostałe.

Na zobowiązania z tytułu pożyczek składają się pożyczka udzielona przez wspólnika CherryPick Sp. z o.o. w kwocie 166 tys. PLN oraz pożyczka udzielona przez Anibala Jose Da Cunha Saraiva Soares spółce BoomLand FZ-LLC w kryptowalucie o wartości 508 tys. PLN.

17 Zobowiązania i aktywa warunkowe

Zarówno na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego nie wystąpiły istotne aktywa ani zobowiązania warunkowe.

18 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy	
	zakończony	
	30 czerwca	
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	5 113	(8 896)
- zmiana stanu odpisów na należności i pożyczki	(242)	93
- zmiana stanu pożyczek	(16)	-
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	4 855	(8 803)
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	11 358	18 124
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek	37	(981)
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	(10 438)	(7 444)
- zmiana stanu z tytułu realizacji opcji call	-	476
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu wpłaty na kapitał	20	-
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	65	(96)
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	962	10 079

19 Transakcje z podmiotami powiązanimi

Nabycie towarów i usług następuje od podmiotów powiązanych na normalnych warunkach handlowych. Należności od podmiotów powiązanych powstają głównie w wyniku transakcji sprzedaży i są płatne w terminie 60 dni od daty sprzedaży. Należności te są niezabezpieczone i nieoprocentowane. Nie występują odpisy aktualizujące należności od podmiotów powiązanych, za wyjątkiem należności od MoonDrip, postawionej w stan likwidacji. Odpisem zostało objęte 100% należności. Zobowiązania wobec podmiotów powiązanych wynikają głównie z transakcji zakupu i podlegają spłacie w terminie 60 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanimi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązani a handlowe i pozostałe
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o. w likwidacji	-	-	-	3	7	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	-	-	-	5	131	1 416
Marcin Olejarz	27	-	-	6	3	1 439
Anibal Soares	-	-	509	-	-	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	7	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	61	12
Pozostałe podmioty powiązane						
We Are One Ltd.	-	-	-	-	-	2 868
ATM Spółka S.A.	-	-	-	-	-	3 080
	27	-	509	21	202	8 815

Na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanimi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy	Zobowiązani a handlowe i pozostałe
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o. w likwidacji	-	-	-	46	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	2	113	-
Marcin Olejarz	1	-	-	6	-	9
Anibal Soares	-	-	549	-	-	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	4	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	-	-	65	11
	2	-	549	58	178	20

Wynagrodzenia organów oraz kluczowej kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:		
<i>Zarząd jednostki dominującej, w tym:</i>		
- rezerwa na wynagrodzenie Zarządu z tytułu premii	5 707	4 789
- dywidenda za poprzedni rok	5 656	4 737
	329	660
	4 306	3 075

Zarząd pozostałych jednostek	51	52
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej, w tym:	1 614	1 167
- dywidenda za poprzedni rok	1 416	1 011
Wynagrodzenie kluczowego personelu kierowniczego	186	182
	7 507	6 138

20 Płatności w formie akcji

W Grupie rozliczane są obecnie następujące programy motywacyjne w formie akcji:

1. W dniu 21 lutego 2019 roku Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji i wydania Pani Kathee Chimowitz („Uprawniona”) do 120 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych, pod warunkiem pozostawania przez Uprawnioną w zarządzie podmiotów wchodzących w skład Grupy lub świadczenia usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Warranty będą oferowane w dwóch transzach:
 - 80 000 – w terminie 14 dni od dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2020,
 - 40 000 – w terminie 14 dni od dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2021.

W dniu 12 kwietnia 2022 roku zostało przyznane 80.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez Uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 24 maja 2022 roku nastąpiła rejestracja zamiany akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 111 tys. PLN i została ujęta w pozostałych kapitałach.

W dniu 3 stycznia 2023 roku zostało przyznane 40.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez Uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 25 kwietnia 2023 r. przeprowadzono konwersję w systemie depozytowym akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F. 10 sierpnia 2023 roku dopuszczono je do obrotu na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

2. W dniu 21 kwietnia 2022 roku odbyło się Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, na którym zostały podjęte uchwały w sprawie przyjęcia poniższych programów motywacyjnych.

Program 1

Program motywacyjny dla członków zarządu Spółki na lata 2022-2024, zakładającego emisję nie więcej niż 100 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja Programu 1 będzie uzależniona od podjęcia przez Walne Zgromadzenie Spółki uchwał w sprawie podziału zysku za rok obrotowy 2022, 2023 lub 2024 w taki sposób, że część lub całość zysku zostanie przeznaczona na wypłatę dywidendy oraz pozostawania przez uczestnika członkiem zarządu od dnia wpisania go na listę uczestników Programu 1 w danym roku do ostatniego dnia roku obrotowego poprzedzającego zaoferowanie warrantów.

Łączna ilość warrantów, które będą mogły zostać zaoferowane, będzie obliczana zgodnie ze wzorem

$W = D / (10 \times B)$, gdzie:

- W – liczba warrantów przysługujących uczestnikom łącznie,

- D – kwota przeznaczona w danym roku uchwałą Walnego Zgromadzenia o podziale zysku jako dywidenda,
- B – średni kurs akcji Spółki na zamknięciu sesji notowań w okresie 3 miesięcy poprzedzających dzień podjęcia uchwały w sprawie podziału zysku w danym roku programu motywacyjnego.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 329 tys. PLN i została ujęta w pozostałych kapitałach.

Program 2

Program motywacyjny dla pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit na lata 2022-2024, zakładającego emisję nie więcej niż 405 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja Programu 2 będzie uzależniona od osiągnięcia łącznego (skumulowanego) skonsolidowanego zysku netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki w latach obrotowych 2022 - 2024, skorygowanego o koszt Programu, na poziomie wyższym niż 53 mln złotych oraz od spełnienia kryterium lojalnościowego przez poszczególnych uczestników Programu 2.

Wycena warrantów została wykonana przy zastosowaniu modelu Blacka-Scholesa, z zastosowaniem następujących założeń:

- cena akcji na moment wyceny (tj. 22 kwietnia 2022 roku) – 14,62 PLN,
- cena wykonania – 0,50 PLN,
- oczekiwana zmienność – 48,11%,
- stopa dywidendy – 6,50%,
- stopa procentowa wolna od ryzyka – 6,58%,
- oczekiwana data wykonania -1 lipca 2025.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 972 tys. PLN i(z tego 654 kPLN wynika z poprawy wyniku z tytułu wyceny akcji w Superscale) i została ujęta w pozostałych kapitałach.

3. W lutym 2023 r. spółka PlayEmber FZ-LLC oraz ADC Games sp. z o.o. zawarły porozumienie wspólników z Jonathanem Hookiem, który należy do kluczowej kadry zarządzającej tą spółką, zgodnie z którą Jonathan Hook objął 1.500 udziałów, stanowiących 15% w kapitale zakładowym spółki PlayEmber FZ-LLC. Ponadto umowa zawiera inne standardowe postanowienia dla porozumień wspólników, w tym zobowiązanie Jonathana Hooka do zaangażowania w działalność spółki PlayEmber FZ-LLC oraz niepodejmowania względem niej działalności konkurencyjnej, ograniczenie zbywalności jego udziałów oraz postanowienia dotyczące zwrotu udziałów w przypadku określonych w porozumieniu zdarzeń dotyczących zmiany jego zaangażowania. Jonathan Hook jest także warunkowo uprawniony do objęcia 1.000 nowych udziałów spółki Playember FZ-LLC w ramach zawartej umowy uczestnictwa w programie motywacyjnym. Udziały będą nabywane w czterech równych transzach, każda na koniec kolejnego roku od zawarcia umowy oraz z zastrzeżeniem dalszego zaangażowania w rozwój spółki PlayEmber FZ-LLC.

Wycena została wykonana w oparciu o metodę skorygowanych aktywów netto z zastosowaniem scenariuszy dotyczących emisji tokenu \$EMBR (50%) lub braku emisji tokenu (50%). Jednocześnie przyjęto prawdopodobieństwo braku realizacji uprawnienia na poziomie 8% w ujęciu rocznym.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 313 tys. PLN i została ujęta w pozostałych kapitałach.

21 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 3 sierpnia 2023 roku Spółka otrzymała spłatę całości pożyczki udzielonej SuperScale s.r.o., w kwocie 452 tys. EUR wraz z naliczonymi odsetkami.
- W dniu 16 sierpnia 2023 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Jednostki Dominującej podjęło uchwałę zwiększającą maksymalną liczbę warrantów możliwych do wyemitowania w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu Spółki na lata 2022-2024 do 300 000 szt. Zgodnie z założeniami programu, łączna ilość warrantów, które będą mogły zostać zaoferowane, będzie uzależniona od wysokości kwot przeznaczanych na wypłatę dywidendy, zgodnie ze wzorem przedstawionym w opisie Programu 1 (patrz nota 19).
- W dniu 5 września 2023 roku Grupa nabyła 51% udziałów w Mobile Esports Sp. z o.o. („ME”) za łączną kwotę 3,9 tys. PLN. ME, za pośrednictwem platformy free-to-play, będzie oferować użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach, w których będą mogli wygrywać rzeczywiste nagrody. Z perspektywy deweloperów, platforma ta będzie stanowić alternatywny kanał pozyskiwania użytkowników.
- W dniu 12 września 2023 roku spółka BoomHits Sp. z o.o. nabyła 50% udziałów w spółce SkyLoft Sp. z o.o. za kwotę 2 500,00 zł, tym samym stała się właścicielem 100% udziałów.
- We wrześniu 2023 roku Spółka PlayEmber FZ-LLC otrzymała od NEAR Foundation grant o wartości 350 tys. USD (w kryptowalucie USDC).

IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>	2023	2022
Przychody ze sprzedaży	5	87 772	91 280	41 418	50 491
Koszt własny sprzedaży	6	(72 593)	(78 979)	(34 027)	(42 748)
Wynik brutto ze sprzedaży		15 179	12 301	7 391	7 743
Koszty ogólnego zarządu	6	(7 089)	(5 507)	(3 837)	(3 092)
Przychody operacyjne pozostałe		78	2 579	(121)*	1 591
Koszty operacyjne pozostałe		(2 540)	(781)	(1 524)	(729)
Wynik z działalności operacyjnej		5 628	8 592	1 909	5 513
Przychody finansowe		11 100	216	10 573	139
Koszty finansowe		(1 512)	(906)	(1 471)	(904)
Wynik przed opodatkowaniem		15 216	7 902	11 011	4 748
Podatek dochodowy	7	(3 264)	(218)	(2 364)	378
Wynik netto		11 952	7 684	8 647	5 126
Pozostałe dochody całkowite		-	-	-	-
Dochody całkowite razem		11 952	7 684	8 647	5 126
Wynik na akcję (w PLN)					
Podstawowy	11	0,88	0,57	0,64	0,38
z działalności kontynuowanej		0,88	0,57	0,64	0,38
z działalności zaniechanej		-	-	-	-
Rozwodniony	11	0,88	0,57	0,64	0,38
z działalności kontynuowanej		0,88	0,57	0,64	0,38
z działalności zaniechanej		-	-	-	-

* wartość ujemna wynika z korekty sprzedaży

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
		2023	2022
		<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
	Nota		
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 617	1 934
Wartości niematerialne	8	21 361	17 819
Udziały i akcje	13	24 920	14 808
Aktywa finansowe pozostałe	13	-	3 773
		47 898	38 334
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe oraz pozostałe		43 829	49 010
Aktywa kryptograficzne		570	585
Aktywa finansowe pozostałe	13	12 006	4 973
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		34 845	30 939
Aktywa obrotowe inne niż trwałe przeznaczone do sprzedaży		91 250	85 507
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Aktywa obrotowe		91 250	85 507
Razem aktywa		139 148	123 841
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	10	6 770	6 750
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej		32 064	32 064
Kapitały z tytułu płatności w formie akcji	18	6 808	5 508
Zatrzymane zyski		33 727	32 213
Razem kapitał własny		79 369	76 535
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7	5 166	2 485
Zobowiązania finansowe pozostałe	13	136	187
		5 302	2 672
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	13	89	21 027
Zobowiązania handlowe oraz pozostałe		53 497	22 581
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		891	1 026
Zobowiązania krótkoterminowe nieprzeznaczone do sprzedaży		54 477	44 634
Zobowiązania krótkoterminowe przeznaczone do sprzedaży		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe		54 477	44 634
Razem zobowiązania		59 779	47 306
Razem kapitał własny i zobowiązania		139 148	123 841

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Razem
Na dzień 1 stycznia 2023 (badane)		6 750	32 064	5 508	32 213	76 535
Zysk (strata) netto		-	-	-	11 952	11 952
Całkowite dochody		-	-	-	11 952	11 952
Podwyższenie kapitału		20	-	-	-	20
Wyплаты na rzecz właścicieli	12	-	-	-	(10 438)	(10 438)
Płatności w formie akcji	18	-	-	1 300	-	1 300
Zmiany kapitału własnego		20	-	1 300	1 514	2 834
Na dzień 30 czerwca 2023 (niebadane)		6 770	32 064	6 808	33 727	79 369
Na dzień 1 stycznia 2022 (badane)		6 710	32 064	3 788	27 605	70 167
Zysk (strata) netto		-	-	-	7 684	7 684
Całkowite dochody		-	-	-	7 684	7 684
Podwyższenie kapitału		40	-	-	-	40
Wyплаты na rzecz właścicieli		-	-	-	(7 444)	(7 444)
Płatności w formie akcji	18	-	-	824	-	824
Zmiany kapitału własnego		40	-	824	240	1 104
Na dzień 30 czerwca 2022 (badane)		6 750	32 064	4 612	27 845	71 271

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem		15 216	7 902
Korekty:		944	8 493
Amortyzacja	6,8	4 546	5 252
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		(1)	(348)
Przychody z tytułu odsetek		(1 049)	(212)
Koszty z tytułu odsetek		33	7
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		(22)	(25)
Zmiana stanu aktywów kryptograficznych		15	-
Zmiana stanu należności		4 800	(1 325)
Zmiana stanu zobowiązań		(426)	2 698
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	18	1 300	824
Zyski (straty) z tytułu wyceny do wartości godziwej		(10 112)	899
Odpis aktualizujący należności		1 860	723
Przepływy pieniężne z działalności		16 160	16 395
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	18	(718)	(485)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		15 442	15 910
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		156	31
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek	13	120	1 086
Odsetki otrzymane		557	2
Sprzedaż spółek zależnych		-	3
Sprzedaż pozostałych udziałów i akcji		-	1 593
Nabycie spółek zależnych		-	(8)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		(207)	(522)
Nakłady na wartości niematerialne	8	(7 748)	(4 486)
Udzielone pożyczki	13	(4 671)	(1 965)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(11 793)	(4 266)
Działalność finansowa			
Podwyższenie kapitału		-	40
Wpływy z tytułu otrzymanego leasingu		-	189
Spłata zobowiązań leasingowych		(66)	(93)
Odsetki		(33)	(7)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(99)	129
Przepływy pieniężne przed różnicami kursowymi		3 550	11 773
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		356	251
Przepływy pieniężne netto razem		3 906	12 024
Środki pieniężne na początek okresu		30 939	5 546
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		34 845	17 570
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

1 Informacje ogólne

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2023 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze.

Dane identyfikacyjne Spółki:

Nazwa:	BoomBit
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Miasto Gdańsk ul. Zacna 2
Kraj rejestracji:	Polska
Podstawowy przedmiot działalności:	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Organ prowadzący rejestr, numer KRS i data rejestracji:	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ W Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; KRS nr 0000740933; zarejestrowano dnia 23 lipca 2018 r.
Numer statystyczny REGON i data nadania:	REGON 221062100; nadano dnia 14 sierpnia 2010 roku
Czas trwania Spółki:	Nieoznaczony

Spółka założona została w 2010 roku przez Karolinę Szablewską-Olejarską, która objęła 100% udziałów. Akt założycielski Spółki sporządzono w formie aktu notarialnego w Kancelarii Notarialnej w Gdańsku w dniu 8 lipca 2010 roku przed notariuszem Adamem Wasakiem i zarejestrowano w Rep. A nr 2938/2010. W dniu 23 lipca 2018 roku nastąpiło przekształcenie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością Aidem Media sp. z o.o. w spółkę akcyjną BoomBit S.A. Statut Spółki sporządzono w formie aktu notarialnego w Kancelarii Notarialnej w Gdańsku w dniu 9 lipca 2018 roku przed notariuszem Izabelą Fal i zarejestrowano w Rep. A nr 6319/2018. W maju 2019 roku akcje Spółki wprowadzono do obrotu na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Spółka jest jednostką dominującą Grupy Kapitałowej BoomBit S.A., w związku z czym sporządza skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

W skład Zarządu Spółki w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym wchodził:

- Marcin Olejarski – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Marek Pertkiewicz – Członek Zarządu.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym oraz na dzień niniejszego sprawozdania finansowego skład Zarządu nie uległ zmianie.

Na dzień bilansowy w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodził:

- Karolina Szablewska-Olejarska – Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Marcin Chmielewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym oraz na dzień niniejszego sprawozdania finansowego skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

2 Podstawa sporządzenia

Niniejsze śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa („MSR 34”) w kształcie zatwierdzonym

przez Unię Europejską („UE”). Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze sprawozdaniem finansowym Spółki sporządzonym zgodnie z MSSF za rok zakończony dnia 31 grudnia 2022 roku.

Śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe, zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości tj. nie krócej niż rok od dnia sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności.

Na dzień sporządzenia niniejszego jednostkowego śródrocznego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Spółki.

Niniejsze śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe jest przedstawione w PLN, a wszystkie wartości, o ile nie wykazano inaczej, w tysiącach PLN.

Spółka sporządziła śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2023 roku, które zostało zatwierdzone do publikacji w dniu 25 września 2023 roku.

2.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony dnia 31 grudnia 2022 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę opisanych poniżej.

- a) Zmiany do MSR1 „Prezentacja sprawozdań finansowych - Ujawnienia na temat stosowanej polityki rachunkowej zatwierdzone w UE w dniu 2 marca 2022 r. (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- b) Zmiany do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów” – Definicja wartości szacunkowych zatwierdzone w UE w dniu 2 marca 2022 r. (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- c) MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” z późniejszymi zmianami do MSSF 17 zatwierdzone w UE w dniu 19 listopada 2021 r. (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),

Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy” - Podatek odroczony dotyczący aktywów i zobowiązań z pojedynczej transakcji, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później), Powyższe zmiany nie mają istotnego wpływu na śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

a. Standardy, zmiany i interpretacje istniejących standardów, które zostały opublikowane, a nie weszły jeszcze w życie

Następujące standardy i interpretacje zostały opublikowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości, jednak nie weszły w życie do dnia kończącego okres sprawozdawczy:

- a) MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji

MSSF14,

- b) Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później),
- c) Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- d) Zmiany do MSSF 16 „Leasing”- zobowiązania leasingowe w transakcjach sprzedaży i leasingu zwrotnego, do dnia zatwierdzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później).

b. Zmiany stosowanych przez Spółkę szacunków

Opis stosowanych szacunków przez Spółkę został opisany w sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2022 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2022 roku.

3 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Opis stosowanych szacunków przez Spółkę został opisany w jednostkowym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2022 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2022 roku.

4 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

5 Umowy z klientami

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony			
	30 czerwca			
	2023		2022	
	<i>(niebadane)</i>		<i>(badane)</i>	
rev share	82 193	94%	88 712	97%
reklamy	3 516	4%	343	0%
mikropłatności	259	0%	184	0%
pozostałe	1 804	2%	2 041	3%
	87 772	100%	91 280	100%
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	3 775	4%	527	1%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony			
	30 czerwca			
	2023		2022	
	<i>(niebadane)</i>		<i>(badane)</i>	
Europa	84 997	97%	90 946	100%
Ameryka Północna	1 977	2%	242	0%
Pozostałe	798	1%	92	0%
	87 772	100%	91 280	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2023 <i>(niebadane)</i>		2022 <i>(badane)</i>	
BoomBit Games	80 990	92%	87 016	95%
pozostali	6 782	8%	4 264	5%
	87 772	100%	91 280	100%

6 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Amortyzacja	4 546	5 252
Zużycie materiałów i energii	231	241
Usługi obce, w tym:	72 908	76 540
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	75	55
<i>Koszty user acquisition</i>	49 220	55 466
<i>Koszty rev share</i>	7 925	8 329
Podatki i opłaty	104	79
Wynagrodzenia	7 856	5 904
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 334	804
Pozostałe koszty rodzajowe	447	152
Razem koszty według rodzaju	87 426	88 972
Nakłady na prace rozwojowe	(7 744)	(4 486)
Koszty ogólnego zarządu	(7 089)	(5 507)
Koszty własny sprzedaży	72 593	78 979

7 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Zysk przed opodatkowaniem	15 216	7 902
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(2 891)	(1 501)
Przychody niepodatkowe	18	57
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(372)	(109)
- w tym koszty programów motywacyjnych	(247)	(31)
Korekta podatku za lata ubiegłe	(19)	1 335
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(3 264)	(218)
Efektywna stopa podatkowa*	21,5%	2,8%

*Spółka w zeznaniu za rok 2021 skorzystała z ulgi IP box rozliczonej w 2022 rok, w wyniku czego efektywna stopa podatkowa w okresie porównywalnym była niższa od stopy nominalnej podatku (19%) i wynosiła 2,8%.

8 Wartości niematerialne

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 5 390 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 2 354 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Nabyte prawa do gier	Nabyte prawa do gier w przygotowaniu	Prace rozwojowe w budowie	Razem
Na dzień 1 stycznia 2023 (badane)						
Koszt	42 631	18 121	-	-	4 013	64 765
Umorzenie narastająco	(31 749)	(11 994)	-	-	-	(43 743)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	-	(3 203)
Wartość netto	7 727	6 079	-	-	4 013	17 819
Zwiększenia	4	-	-	265	7 479	7 748
Transfer między kategoriami brutto	3 250	1 840	-	-	(5 090)	-
Amortyzacja	(2 781)	(1 375)	-	-	-	(4 156)
Na dzień 30 czerwca 2023 (badane)						
Koszt	45 885	19 961	-	265	6 352	72 463
Umorzenie narastająco	(34 530)	(13 369)	-	-	-	(47 899)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	-	(3 203)
Wartość netto	8 200	6 544	-	265	6 352	21 361
Na dzień 1 stycznia 2022 (badane)						
Koszt	37 965	15 716	-	-	1 861	55 542
Umorzenie narastająco	(25 650)	(9 231)	-	-	-	(34 881)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	-	(3 203)
Wartość netto	9 160	6 437	-	-	1 861	17 458
Zwiększenia	-	-	-	-	4 486	4 486
Transfer między kategoriami brutto	2 861	1 047	-	-	(3 908)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	34	(34)	-	-	-	-
Sprzedaż/likwidacja brutto	(490)	-	-	-	-	(490)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	476	-	-	-	-	476
Amortyzacja	(3 601)	(1 409)	-	-	-	(5 010)
Na dzień 30 czerwca 2022 (badane)						
Koszt	40 336	16 763	-	-	2 439	59 538
Umorzenie narastająco	(28 741)	(10 674)	-	-	-	(39 415)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 155)	(48)	-	-	-	(3 203)
Wartość netto	8 440	6 041	-	-	2 439	16 920

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 2 980 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 506 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

9 Pozostałe aktywa

Na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego Spółka ujęła w pozycji „Należności handlowe oraz pozostałe” koszty poniesione na rzecz projektu opartego na technologii blockchain, realizowanego w ramach podwykonawstwa na rzecz jednostki zależnej BoomLand FZ-LLC. Na dzień 30 czerwca 2023 roku w pozycji tej została ujęta kwota 3 728 tys. PLN.

10 Kapitały

Na początek okresu niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy Spółki oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria F – zwykłe na okaziciela	80 000	40 000
	13 500 000	6 750 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,62%	14,56%
Marcin Olejarz	1 867 850	933 925	13,84%	14,71%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,63%	30,77%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,59%	29,36%
Pozostali akcjonariusze	2 068 311	1 034 156	15,32%	10,61%
	13 500 000	6 750 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

Na dzień bilansowy oraz na dzień publikacji niniejszego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy Spółki oraz struktura udziałowców przedstawiały się następująco:

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria A – imienne, uprzywilejowane co do głosu (2 głosy na akcję)	6 000 000	3 000 000
Seria B – zwykłe na okaziciela	6 000 000	3 000 000
Seria C – zwykłe na okaziciela	1 300 000	650 000
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
Seria F – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
	13 540 000	6 770 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	919 420	13,58%	14,53%
Marcin Olejarz	1 902 850	951 425	14,05%	14,86%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,54%	30,71%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,51%	29,30%
Pozostali akcjonariusze	2 073 311	1 036 655	15,32%	10,60%
	13 540 000	6 770 000	100,00%	100,00%

W dniu 3 stycznia 2023 roku zostało przyznane 40.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 25 kwietnia 2023 r. przeprowadzono konwersję w systemie depozytowym akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F.

11 Zysk na jedną akcję

Podstawowy zysk na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku przypadającego na akcjonariuszy Spółki.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Wynik netto (w tys. PLN)	11 952	7 684
Liczba akcji* (w szt.)	13 539 777	13 455 506
Wynik na akcję zwykłą (w PLN)	0,88	0,57

* średnioważona liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

Rozwodniony zysk na jedną akcję wylicza się jako iloraz zysku przypadającego na akcjonariuszy Spółki i hipotetycznej średnioważonej liczby akcji.

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023 <i>(niebadane)</i>	2022 <i>(badane)</i>
Wynik netto (w tys. PLN)	11 952	7 684
Liczba akcji* (w szt.)	13 540 000	13 500 000
Wynik na akcję rozwodnioną (w PLN)	0,88	0,57

* średnioważona hipotetyczna liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

12 Dywidendy

W dniu 21 czerwca 2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o przeznaczeniu zysku netto Spółki za 2022 rok w kwocie 14 217 tys. PLN na wypłatę dywidendy oraz 1 614 tys. PLN na kapitał zapasowy Spółki.

Zaliczka na poczet dywidendy za rok 2022 w kwocie 3 780 tys. PLN została wypłacona 16 grudnia 2022 roku, zaś jej pozostała część w dniu 6 lipca 2023 roku.

13 Instrumenty finansowe

Zarówno na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Spółce występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, za wyjątkiem udziałów w SuperScale s.r.o. („SuperScale”).

	30 czerwca 2023 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2022 <i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	36 773	41 293
Aktywa finansowe pozostałe	12 006	8 746
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	34 845	30 939
	83 624	80 978
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	13 621	3 509
	13 621	3 509
Aktywa finansowe	97 245	84 487

Instrumenty finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

Wartość bilansowa instrumentów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu nie odbiegała istotnie od ich wartości godziwej.

Jako aktywa finansowe pozostałe Spółka wykazuje (podane dane nie uwzględniają naliczonych odsetek):

- pożyczkę udzieloną spółce Moondrip Sp. z o.o. w likwidacji w łącznej kwocie 1 077 tys. PLN. W 2022 roku Spółka dokonała odpisu aktualizującego tą pożyczkę w wysokości 100%.
- pożyczkę udzieloną spółce SuperScale s.r.o. w kwocie 452 tys. EUR (oprocentowanie oparte na stawce EURIBOR 3M, powiększoną o marżę). 3 sierpnia 2023 roku spółka otrzymała spłatę całości pożyczki.
- pożyczkę udzieloną spółce Mindsense Games Sp. z o.o. w łącznej kwocie 121 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 31 marca 2024 roku.
- pożyczkę udzieloną spółce BoomHits Sp. z o.o. w kwocie 6 000 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 31 grudnia 2023 roku. Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego na to aktywo w wysokości 741 tys. PLN.
- pożyczki udzielone spółce Maisly Games Sp. z o.o. w kwocie 545 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Terminy spłaty pożyczki ustalone zostały na dzień 3 kwietnia 2024.
- pożyczkę udzieloną spółce SkyLoft Sp. z o.o. w kwocie 410 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 10 marca 2024 roku. W bieżącym okresie Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego na to aktywo w wysokości 1 746 tys. PLN.
- pożyczki udzielone spółce BoomPick Games Sp. z o.o. w łącznej kwocie 1 567 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty ostatniej transzy został ustalony na dzień 21 lutego 2024 roku.
- pożyczkę udzieloną spółce BoomLand FZ-LLC w kwocie 436 tys. USD Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 26 maja 2024 roku. Spółka dokonała odpisu aktualizacyjnego na to aktywo w wysokości 250 tys. PLN.

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa finansowe pozostałe		
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym	13 854	9 051
Odpis aktualizujący wartość pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym	(4 027)	(2 548)
Pożyczki udzielone jednostkom powiązanym netto, w tym:	9 827	6 503
- aktywa trwałe	-	1 530
- aktywa obrotowe	9 827	4 973
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym	2 179	2 243
Pożyczki udzielone jednostkom pozostałym netto, w tym:	2 179	2 243
- aktywa trwałe	-	2 243
- aktywa obrotowe	2 179	-
Aktywa finansowe pozostałe - netto	12 006	8 746

Utrata wartości udzielonych pożyczek

Na dzień bilansowy Spółka dokonała weryfikacji udzielonych pożyczek pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL), zgodnie z wymogami MSSF 9.

Zastosowany model oczekiwanych strat kredytowych wykazał utratę wartości udzielonych pożyczek .

Spółka rozpoznała w księgach na 30 czerwca 2023 roku odpis w wysokości 4 027 tys. PLN odnoszący się w całości do ekspozycji w jednostkach powiązanych, tj. w BoomHits Sp. z o.o., BoomLand FZ, Moondrip Sp. z o.o. w likwidacji i

Skyloft Sp. z o.o., z czego odpis utworzony w 2Q2023 roku wyniósł 1 479 tys. PLN. Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazała odpis z tytułu utraty wartości udzielonych pożyczek w wysokości 2 548 tys. PLN

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wartość na początek okresu	2 548	945
Utworzenie odpisu	1 479	1 939
Odwrocenie odpisu	-	(336)
Wartość na koniec okresu	4 027	2 548
<i>w tym:</i>		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	250	250
Stopień 3	3 777	2 298

Stan pożyczek wg. stopni utraty wartości:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa finansowe pozostałe - netto	12 006	8 746
Odpis aktualizujący wartość aktywów finansowych pozostałych	(4 027)	(2 548)
Aktywa finansowe pozostałe - brutto	16 033	11 294
<i>w tym:</i>		
Stopień 1	4 014	3 727
Stopień 2	2 453	1 833
Stopień 3	9 566	5 734

Utrata wartości należności handlowych:

Na dzień bilansowy Spółka dokonała weryfikacji posiadanych należności pod kątem oczekiwanych strat kredytowych (ECL) zgodnie z wymogami MSSF 9. Analiza przeprowadzona dla należności od jednostek niepowiązanych wykazała, iż, za wyjątkiem należności opisanej poniżej, oszacowany odpis z tego tytułu byłby nieistotny, w związku z czym Zarząd zdecydował o jego nierozpoznawaniu w niniejszym jednostkowym sprawozdaniu finansowym.

Indywidualnej analizie poddana została należność od kontrahenta zagranicznego, fińskiego producenta gier mobilnych („kontrahent”). W związku ze złożonym przez kontrahenta wnioskiem o upadłość, w I kwartale 2023 roku Spółka dotworzyła odpis aktualizacyjny na 100% pozostałej należności w kwocie 149 tys. PLN. W ocenie Spółki spłata pozostałej części wierzytelności nie jest prawdopodobna.

Indywidualna analiza została przeprowadzona również dla należności od jednostek powiązanych. Analiza wykazała istnienie przesłanki utraty wartości należności, w związku z czym Spółka sporządziła indywidualny test utraty wartości należności z zastosowaniem metody scenariuszy, w wyniku czego rozpoznała utratę wartości na łączną kwotę 2 466 tys. PLN., odnoszącą się do ekspozycji w BoomHits Sp. z o.o., Skyloft Sp. z o.o. i Moondrip Sp. z o.o. w likwidacji. Na dzień kończący porównawczy okres sprawozdawczy Spółka wykazywała odpis z tytułu utraty wartości należności w jednostkach powiązanych w wysokości 2 234 tys. PLN. W 2Q2023 z tego tytułu obciążono wynik kwotą 235 tys. PLN.

Kwoty utworzonych odpisów na należności od jednostek powiązanych oraz pozostałych, które ujęto w kosztach oraz przychodach operacyjnych pozostałych przedstawia tabela poniżej:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wartość na początek okresu	2 446	1 762
Utworzenie odpisu	385	1 423
Odwrocenie odpisu	(4)	(739)
Wartość na koniec okresu	2 827	2 446

w tym:		
Stopień 1	-	-
Stopień 2	-	-
Stopień 3	2 827	2 446

Stan należności wg. stopni utraty wartości:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Należności handlowe – netto	36 773	41 293
Odpis aktualizujący wartość należności handlowych	(2 827)	(2 446)
Należności handlowe - brutto	39 600	43 739
w tym:		
Stopień 1	26 903	30 929
Stopień 2	86	145
Stopień 3	12 611	12 665

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

W związku z przejęciem przez SuperScale s.r.o. („SuperScale”) z siedzibą w Bratysławie, Słowacja, spółki SuperScale sp. z o.o. w trybie transgranicznego łączenia się przez przejęcie, tj. poprzez przeniesienie całego majątku spółki SuperScale sp. z o.o. (spółka przejmowana) na spółkę SuperScale s.r.o. (spółka przejmująca) w drodze sukcesji uniwersalnej oraz rozwiązanie spółki przejmowanej tj. spółki SuperScale sp. z o.o. bez przeprowadzania jej likwidacji, udziały dotychczas posiadane w spółce SuperScale sp. z o.o. zostały zamienione na udziały posiadane w spółce SuperScale s.r.o. przy zachowaniu dotychczasowej struktury udziałowej.

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych ustalana jest zgodnie z poniższą hierarchią wartości godziwej:

- Poziom 1 – wartość godziwa oparta o ceny notowane (niekorygowane) oferowane za identyczne aktywa lub zobowiązania na aktywnych rynkach, do których Grupa ma dostęp w dniu wyceny,
- Poziom 2 – wartość godziwa oparta o dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio,
- Poziom 3 - wartość godziwa oparta o nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania.

W czerwcu 2023 r. została przeprowadzona runda inwestycyjna w spółce SuperScale. W ramach tej rundy SuperScale pozyskało blisko 5 mln EUR za nowo wyemitowane udziały. Po zarejestrowaniu zmian w strukturze udziałowców, BoomBit posiada obecnie w SuperScale 11,38% udziałów w kapitale zakładowym. W związku z powyższą transakcją, Spółka dokonała wyceny do wartości godziwej udziałów posiadanych w SuperScale, w oparciu o ilość udziałów oraz cenę subskrypcyjną dla inwestorów biorących udział w rundzie inwestycyjnej. W rezultacie dokonanej wyceny wartość godziwa udziałów wyniosła 13,6 mln zł, co oznacza wzrost o kwotę 10,1 mln zł, która została rozpoznana w rachunku zysków i strat Spółki jako przychody finansowe.

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	13 621	3 509
Wartość na koniec okresu	13 621	3 509
w tym:		
Poziom 1	-	-
Poziom 2	13 621	3 509
Poziom 3	-	-

Zobowiązania finansowe:

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz na dzień 30 czerwca 2023 roku spółka wykazuje:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	23 109	20 643
Inne zobowiązania finansowe	225	21 214
	23 334	41 857
Zobowiązania wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy	-	-
Zobowiązania finansowe	23 334	41 857

Zobowiązania z tytułu umów dotyczyły umowy na mediacje reklamowe zawartej z ironSource Mobile Ltd. ("IS"). W związku z realizacją umowy Spółka otrzymała jednorazową płatność ("Opłata integracyjna") i zobowiązała się utrzymywać określony % przychodów uzyskiwanych z reklam za pośrednictwem mediacji IS ("Przychody Reklamowe") minimum przez okres 24 miesięcy licząc od momentu osiągnięcia określonego w umowie % Przychodów Reklamowych ("Wymagany Okres"). Spółka zobowiązała się do rozpoczęcia i zakończenia procesu integracji z SDK (software development kit) IS w możliwie najkrótszym czasie od daty wejścia w życie umowy, przy czym nie później niż do 1 marca 2023 r.

Na dzień 28 lutego 2023 roku spełnione zostały warunki umowne, pozwalające na rozpoczęcie rozpoznawania środków pieniężnych otrzymanych od IS jako przychody. Od marca 2023 roku są rozpoznawane przychody z tego tytułu w kwocie równej 1/24 otrzymanej Opłaty integracyjnej. Jednocześnie Spółka zreklasifikowała pozostałą część Opłaty Integracyjnej do przychodów przyszłych okresów, które w bilansie ujmowane są w pozycji Zobowiązania handlowe oraz pozostałe.

14 Aktywa kryptograficzne

Na dzień 30 czerwca 2023 roku Spółka posiadała następujące aktywa kryptograficzne:

	30 czerwca	31 grudnia
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Kryptowaluta USDC	570	585
Razem saldo kryptowalut, w tym:	570	585
- odpisy z tytułu utraty wartości kryptowaluty	<i>(39)</i>	<i>(15)</i>

15 Zobowiązania i aktywa warunkowe

Zarówno na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego nie wystąpiły istotne aktywa ani zobowiązania warunkowe.

16 Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy	
	zakończony	
	30 czerwca	
	2023	2022
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	1 921	(1 802)
- zmiana stanu należności z tytułu udzielonych pożyczek	3 260	1 068

- zmiana stanu odpisów na należności handlowe	(381)	(591)
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	4 800	(1 325)
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	9 927	9 762
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu opcji	-	476
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu dywidendy	(10 438)	(7 444)
- wpłaty na poczet zwiększenia kapitału	20	-
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu leasingu	65	(96)
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(426)	2 698

17 Transakcje z podmiotami powiązanimi

Nabycie towarów i usług następuje od podmiotów powiązanych na normalnych warunkach handlowych. Należności od podmiotów powiązanych powstają głównie w wyniku transakcji sprzedaży i są płatne w terminie 60 dni od daty sprzedaży. Należności te są niezabezpieczone i nieoprocentowane. Spółka utworzyła odpisy aktualizujące należności oraz pożyczki od podmiotów powiązanych – więcej informacji w nocie nr 13. Zobowiązania wobec podmiotów powiązanych wynikają głównie z transakcji zakupu oraz z uchwalonej w czerwcu 2023 dywidendy za 2022 rok, która została wypłacona dnia 6 lipca 2023 roku, i podlegają spłacie w terminie 60 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanimi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
ATM Grupa S.A.	-	-	3 080	-	-	-
Karolina Szablewska-Olejarz	-	-	1 416	-	5	(131)
Marcin Olejarz	-	-	1 439	-	6	(3)
Marek Pertkiewicz	-	-	-	-	7	-
We Are One Ltd.	-	-	2 868	-	-	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	20 497	-	111	-	80 992	158
Boombit Inc.	-	-	121	-	(62)	-
Maisly Games Sp. z o.o.	77	582	4	-	31	3
TapNice S.A.	914	-	200	-	178	162
BoomHits Sp. z o.o.	8 891	5 790	917	-	1 765	874
PixelMob Sp. z o.o.	92	-	-	-	117	-
Play With Games Ltd.	150	-	-	-	91	-
ADC Games Sp. z o.o.	1 625	-	180	-	151	146
Mindsense Games Sp. z o.o.	7	144	-	-	30	650
SkyLoft Sp. z o.o.	496	-	69	-	104	56
PlayEmber Sp. z o.o.	7	-	-	-	11	-
BoomPick Sp. z o.o.	543	1 691	-	-	207	-
PlayEmber FZ-LLC	34	-	-	-	43	-
Boomland FZ-LCC	-	1 620	-	-	59	-
	33 333	9 827	10 405	-	83 735	1 915

Na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanimi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska-Olejarz	1	-	-	-	2	113
Marcin Olejarz	1	-	9	-	6	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	-	4	-
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	26 337	-	-	-	87 016	98
Boombit Inc.	25	-	35	-	42	-
Maisly Games Sp. z o.o.	145	389	-	-	60	12
TapNice S.A.	37	-	-	-	284	2
BoomHits Sp. z o.o.	8 069	3 057	72	-	1 770	16
PixelMob Sp. z o.o.	168	-	-	-	399	-
Play With Games Ltd.	124	-	-	-	324	-
ADC Games Sp. z o.o.	1 580	-	-	-	232	-
Mindsense Games Sp. z o.o.	16	281	-	-	92	524
SkyLoft Sp. z o.o.	1 937	380	-	-	146	-
PlayEmberSp. Z o.o.	6	-	-	-	3	-
BoomPick Sp. z o.o.*	242	1 203	-	-	82	-
Boomland FZ-LCC**	-	1 193	-	-	2	-
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o. w likwidacji	-	-	-	-	43	-
	38 688	6 503	116	-	90 507	765

* Kwoty wykazane w przychodach i zakupach dotyczą okresu, w którym spółka BoomPick stała się podmiotem powiązanym, tj. od lutego 2022 roku

** Kwoty wykazane w przychodach i zakupach dotyczą okresu, w którym spółka BoomLand stała się podmiotem powiązanym, tj. od maja 2022 roku

Wynagrodzenie kluczowych członków kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2023	2022
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Członków Zarządu, w tym:		
Rezerwa na wynagrodzenie Zarządu z tytułu premii	5 656	4 737
Dywidenda za poprzedni rok	329	660
Wynagrodzenia i inne świadczenia dla Rady Nadzorczej, w tym:	4 306	3 075
Dywidenda za poprzedni rok	1 614	1 167
Wynagrodzenie kluczowego personelu kierowniczego	1 416	1 011
	186	182
	7 456	6 086

18 Płatności w formie akcji

W Spółce rozliczane są obecnie następujące programy motywacyjne w formie akcji:

4. W dniu 21 lutego 2019 roku Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji i wydania Pani Kathee Chimowitz („Uprawniona”) do 120 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych, pod warunkiem pozostawania przez Uprawnioną w zarządzie podmiotów wchodzących w skład Grupy lub świadczenia usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Warranty będą oferowane w dwóch transzach:

- 80 000 – w terminie 14 dni od dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2020,

- 40 000 – w terminie 14 dni od dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2021.

W dniu 12 kwietnia 2022 roku zostało przyznane 80.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez Uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 24 maja 2022 roku nastąpiła rejestracja zamiany akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 111 tys. PLN i została ujęta w pozostałych kapitałach.

W dniu 3 stycznia 2023 roku zostało przyznane 40.000 akcji serii F Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Akcje zostały przyznane w związku z wykonaniem przez Uprawnioną z warrantów subskrypcyjnych serii C prawa do objęcia akcji Spółki. W dniu 25 kwietnia 2023 r. przeprowadzono konwersję w systemie depozytowym akcji zwykłych imiennych serii F na akcje zwykłe na okaziciela serii F. W dniu 10 sierpnia 2023 roku dopuszczono je do obrotu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

5. W dniu 21 kwietnia 2022 roku odbyło się Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, na którym zostały podjęte uchwały w sprawie przyjęcia poniższych programów motywacyjnych.

Program 1

Program motywacyjny dla członków zarządu Spółki na lata 2022-2024, zakładającego emisję nie więcej niż 100 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja Programu 1 będzie uzależniona od podjęcia przez Walne Zgromadzenie Spółki uchwał w sprawie podziału zysku za rok obrotowy 2022, 2023 lub 2024 w taki sposób, że część lub całość zysku zostanie przeznaczona na wypłatę dywidendy oraz pozostawania przez uczestnika członkiem zarządu od dnia wpisania go na listę uczestników Programu 1 w danym roku do ostatniego dnia roku obrotowego poprzedzającego zaoferowanie warrantów.

Łączna ilość warrantów, które będą mogły zostać zaoferowane, będzie obliczana zgodnie ze wzorem

$W = D / (10 \times B)$, gdzie:

- W – liczba warrantów przysługujących uczestnikom łącznie,
- D – kwota przeznaczona w danym roku uchwałą Walnego Zgromadzenia o podziale zysku jako dywidenda,
- B – średni kurs akcji Spółki na zamknięciu sesji notowań w okresie 3 miesięcy poprzedzających dzień podjęcia uchwały w sprawie podziału zysku w danym roku programu motywacyjnego.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 329 tys. PLN i została ujęta w pozostałych kapitałach.

Program 2

Program motywacyjny dla pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit na lata 2022-2024, zakładającego emisję nie więcej niż 405 000 warrantów subskrypcyjnych. Warranty będą emitowane nieodpłatnie, natomiast cena emisyjna akcji będzie wynosiła 0,50 zł za każdą akcję. Realizacja

Programu 2 będzie uzależniona od osiągnięcia łącznego (skumulowanego) skonsolidowanego zysku netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki w latach obrotowych 2022 - 2024, skorygowanego o koszt Programu, na poziomie wyższym niż 53 mln złotych oraz od spełnienia kryterium lojalnościowego przez poszczególnych uczestników Programu 2.

Wycena warrantów została wykonana przy zastosowaniu modelu Blacka-Scholesa, z zastosowaniem następujących założeń:

- cena akcji na moment wyceny (tj. 22 kwietnia 2022 roku) – 14,62 PLN,
- cena wykonania – 0,50 PLN,
- oczekiwana zmienność – 48,11%,
- stopa dywidendy – 6,50%,
- stopa procentowa wolna od ryzyka – 6,58%,
- oczekiwana data wykonania -1 lipca 2025.

W bieżącym okresie sprawozdawczym kwota rozpoznanej z tego tytułu rezerwy wyniosła 972 tys. PLN i(z tego 654 kPLN wynika z poprawy wyniku z tytułu wyceny akcji w Superscale) i została ujęta w pozostałych kapitałach.

19 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 3 sierpnia 2023 roku Spółka otrzymała spłatę całości pożyczki udzielonej SuperScale s.r.o., w kwocie 452 tys. EUR wraz z naliczonymi odsetkami.
- W dniu 16 sierpnia 2023 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę zwiększającą maksymalną liczbę warrantów możliwych do wyemitowania w ramach programu motywacyjnego dla członków zarządu Spółki na lata 2022-2024 do 300 000 szt. Zgodnie z założeniami programu, łączna ilość warrantów, które będą mogły zostać zaoferowane, będzie uzależniona od wysokości kwot przeznaczanych na wypłatę dywidendy, zgodnie ze wzorem przedstawionym w opisie Programu 1 (patrz nota 18).
- W dniu 5 września 2023 roku Spółka nabyła 51% udziałów w Mobile Esports Sp. z o.o. („ME”) za łączną kwotę 3,9 tys. PLN. ME, za pośrednictwem platformy free-to-play, będzie oferować użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach, w których będą mogli wygrywać rzeczywiste nagrody. Z perspektywy deweloperów, platforma ta będzie stanowić alternatywny kanał pozyskiwania użytkowników.

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2023 ROKU

1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

Skonsolidowane kwartalne dane wynikowe

	Q1 2022	Q2 2022	H1 2022	Q1 2023	Q2 2023	H1 2023	zmiana H1 2023 vs H1 2022	% zmiana H1 2023 vs H1 2022
Przychody, w tym:	66,153	81,915	148,068	65,436	62,763	128,199	(19,869)	-13%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	18,917	22,233	41,150	27,611	23,554	51,165	10,015	24%
Reklamy	46,341	59,201	105,542	37,048	38,272	75,320	(30,222)	-29%
Blockchain	-	-	-	383	508	891	891	-
Główne koszty zmienne:	49,687	63,369	113,056	48,446	45,234	93,680	(19,376)	-17%
Provizje platform	4,882	6,469	11,351	7,320	6,802	14,122	2,771	24%
User Acquisition*	39,229	50,173	89,402	35,809	33,358	69,167	(20,235)	-23%
Rev share	5,576	6,727	12,303	5,317	5,074	10,391	(1,912)	-16%
Przychody minus główne koszty zmienne	16,466	18,546	35,012	16,990	17,529	34,519	(493)	-1%
EBITDA	6,037	5,729	11,766	3,508	2,122	5,630	(6,136)	-52%
Przychody/koszty finansowe	21	(859)	(838)	298	10,299	10,597	11,435	-1365%
WYNIK NETTO	2,273	1,957	4,230	337	6,742	7,079	2,849	67%
Zdarzenia jednorazowe, w tym:	-	899	899	149	(9,413)	(9,264)	(10,163)	-1130%
wycena udziałów w SuperScale	-	899	899	-	(10,112)	(10,112)	(11,011)	-1225%
koszty programu motywacyjnego w części wynikającej z wyceny udziałów w SuperScale	-	-	-	-	654	654	654	-
pozostałe	-	-	-	149	45	194	194	-
Podatek bieżący/odroczony od zdarzeń jednorazowych	-	(171)	(171)	(28)	2,144	2,116	2,287	-1338%
EBITDA skorygowana	6,037	5,729	11,766	3,657	2,773	6,430	(5,336)	-45%
WYNIK NETTO skorygowany	2,273	2,685	4,958	458	(527)	(69)	(5,027)	-101%
udziały mniejszości	33	(313)	(280)	(1,994)	(3,055)	(5,049)	(4,769)	1703%

* Kwoty nie uwzględniają wydatków na User Acquisition z fazy soft launch, które zgodnie z polityką rachunkowości są odnoszone na nakłady na prace rozwojowe.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (128,2 mln PLN) były o 13% niższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (148,1 mln PLN). Przychody z reklam wyniosły 75,3 mln PLN i były niższe o 29% od przychodów osiągniętych w pierwszym półroczu 2022 roku. Natomiast dzięki lepszym wynikom gier Mid-core, przychody z mikropłatności wyniosły w bieżącym okresie 51,2 mln PLN i były wyższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku o 24%. Udział przychodów z mikropłatności w strukturze przychodów Grupy stale rośnie. W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem wyniósł on 40%, natomiast w pierwszym półroczu 2022 roku ukształtował się na poziomie 28%. Spadek przychodów spowodowany był głównie małą liczbą wydań nowych gier, co w segmencie hyper-casual wynika z obserwowanego przez nas spadku dochodowości na rynku reklamy mobilnej, zaś w segmencie mid-

core z dłuższego okresu soft-launch gier Idle Farm oraz Bowling Club. Dodatkowo czynnikiem negatywnie wpływającym na przychody Grupy w analizowanym okresie, szczególnie w drugim kwartale, był spadający kurs USD/PLN.

Koszty własne sprzedaży wyniosły 116,3 mln PLN i były niższe o 20 mln PLN, tj. o 15% w porównaniu do analogicznego okresu 2022 roku (136,3 mln PLN). Spadek ten wynikał przede wszystkim z niższych wydatków na User Acquisition, które wyniosły 69,2 mln PLN i były niższe o 20,2 mln PLN, tj. o 23% w porównaniu do pierwszego półrocza 2022 roku. Jednocześnie nastąpił wzrost kosztów prowizji platform o 2,8 mln PLN. Ponadto w pierwszym półroczu 2023 roku zmniejszyły się koszty revshare, które wyniosły 10,4 mln PLN i były niższe o 1,9 mln PLN, tj. o 16% w porównaniu do analogicznego okresu ubiegłego roku. Udział głównych kosztów zmiennych w relacji do przychodów pozostał na podobnym poziomie jak w analogicznym okresie roku poprzedniego.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa była również zaangażowana w projekty oparte na technologii blockchain, prowadzone w ramach spółek BoomLand FZ-LLC oraz PlayEmber FZ-LLC. Łączna kwota wydatków poniesionych w związku z ich realizacją wyniosła w okresie 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2023 roku 7,7 mln PLN (w porównaniu do 4,6 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), z czego w rachunku zysków i strat ujęte zostało 4,9 mln PLN (3,0 mln PLN w okresie porównywalnym). W 2023 roku Grupa zaczęła osiągać przychody z tego segmentu działalności, które do dnia 30 czerwca bieżącego roku wyniosły 0,9 mln PLN.

Wraz z rozwojem skali oraz zakresu działalności Grupy, jak również rosnącym portfolio gier, zwiększyły się koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży, które w bieżącym okresie wyniosły 10,7 mln PLN, czyli o 0,7 mln PLN więcej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Wzrost wynika z wyższych kosztów prototypowania gier oraz wyższych kosztów utrzymania istniejących gier w porównaniu do tożsamego okresu roku ubiegłego. Koszty utrzymania gier zgodnie z polityką rachunkowości Grupy odnoszone są w rachunek zysków i strat. Ponadto w analizowanym okresie Grupa poniosła 2,4 mln PLN kosztów osobowych odnoszonych na koszt własny sprzedaży w związku z rozwojem projektów blockchain. Grupa kontynuowała współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi, których niekapitalizowane koszty produkcji ukształtowały się na poziomie zbliżonym do poziomu z pierwszego półrocza 2022 roku i wyniosły w bieżącym okresie 3,2 mln PLN.

Koszty ogólnego zarządu wzrosły r/r o 11% tj. o 0,9 mln PLN w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego i wyniosły 9,0 mln PLN. Wzrost spowodowany jest głównie kosztami ujęcia rezerwy na programy motywacyjne, które wzrosły w bieżącym okresie o 1,1 mln PLN względem analogicznego okresu roku ubiegłego i wyniosły łącznie 1,3 mln PLN.

Wzrost wyniku na działalności finansowej dotyczy przede wszystkim zdarzenia o charakterze jednorazowym, tj. przeszacowania do wartości godziwej udziałów posiadanych w jednostce niepowiązanej SuperScale s.r.o. Więcej informacji na ten temat zamieszczono w pkt 2 niniejszego raportu.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację) skorygowana o zdarzenia jednorazowe wyniosła w bieżącym okresie 6,4 mln PLN (11,8 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś wynik netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie -0,1 mln PLN (5,0 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

W analizowanym okresie efektywna stopa podatkowa Grupy Kapitałowej wyniosła 34,1%, co oznacza wzrost r/r z poziomu 7,1%. Zmiana wynika z ulgi IP box rozliczonej w 2022 roku, jak również braku opodatkowania podatkiem dochodowym spółek zarejestrowanych w Zjednoczonych Emiratach Arabskich, które w pierwszym półroczu 2023 roku osiągnęły straty, a nie zostało rozpoznane aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego oraz z odpisania aktywa z tytułu podatku odroczonego od straty podatkowej w Skyloft sp. z o.o.

Suma aktywów Grupy na dzień 30 czerwca 2023 roku wyniosła 152,5 mln PLN, tj. o 12,5 mln PLN więcej niż na koniec roku 2022. Wzrost wynika przede wszystkim ze zwiększenia wartości udziałów i akcji, które na koniec bieżącego okresu wyniosły 13,6 mln PLN, co stanowi wzrost o 10,1 mln PLN względem stanu na koniec ubiegłego roku. Wzrost dotyczy przeszacowania wartości udziałów posiadanych w SuperScale s.r.o. do wartości godziwej. Do wzrostu aktywów przyczyniły się również wartości niematerialne, które na koniec bieżącego okresu wyniosły 31,2 mln PLN, co stanowi wzrost o 6,3 mln PLN względem stanu na koniec grudnia 2022 roku. Wzrost wynika przede wszystkim z wyższych nakładów na gry typu Mid-Core i Casual. Jednocześnie zanotowano spadek salda należności handlowych o 3,9 mln PLN względem salda na koniec 2022 roku.

Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 81,2 mln PLN i zwiększył się o 14,8 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2022 roku. Wzrost wynika głównie z ujęcia zobowiązania z tytułu dywidendy w wysokości 10,4 mln PLN, której wypłata nastąpiła w lipcu 2023 roku. Ponadto wzrost wynika ze zwiększenia zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego o 3,5 mln PLN oraz ze zwiększenia zobowiązań z tytułu umów SAFT dotyczących segmentu blockchain o 0,7 mln PLN względem końca 2023 roku.




1.2 Gry mobilne

W 2023 roku do dnia sporządzenia niniejszego raportu Grupa i spółki z nią powiązane wydały łącznie 13 gier na platformach iOS oraz Android, w tym 9 gier typu Hyper-Casual i 4 Mid-Core, oraz 8 gier wydanych w modelu Premium na platformach Nintendo Switch i Steam. W drugim kwartale 2023 roku miały miejsce pierwsze premiery na platformach Crazy Games i Bemobi (gry HTML5). Do dnia sporządzenia niniejszego raportu wydano 9 gier na platformie Crazy Games oraz 4 gry na Bemobi. Grupa kontynuuje współpracę z nowymi platformami, rozszerzając kanały dystrybucji gier, celem zapewnienia dodatkowych, stabilnych źródeł przychodów z istniejących tytułów.



Najważniejsze tytuły wydane w 2023 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania zaprezentowano w tabeli poniżej.

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p>Ship Ramp Jumping (wydana 10 stycznia 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Hyper-Casual</p> <p>Kaskaderskie ewolucje, jakich świat nie widział! Zrzucanie wielotonowego statku z rampy wydaje się ćwiczeniem niedorzecznym, ale okazuje się, że w bezpiecznych warunkach gry mobilnej wynika z tego przede wszystkim mnóstwo świetnej i efektownej zabawy!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Royal Merge (wydana 27 stycznia 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Mid-Core</p> <p>Unikatowe połączenie logicznej gry typu Merge z zabawą w budowanie własnego królestwa i hodowanie wiernego smoczego zwierzaka. A wszystko to w ręcznie malowanej, niezwykle barwnej oprawie graficznej. Royal Merge, najnowsza gra BoomPick, zrywa z tradycyjnymi schematami rozgrywki, by zaproponować połączenie, w którym każdy znajdzie coś dla siebie.</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</p>	

<p>Fight Master (wydana 15 lutego 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Hyper-Casual</p> <p>Coś dla rządznych adrenaliny graczy o stalowych nerwach. Gracz bierze tu udział w serii pojedynków, toczących się w zróżnicowanych realiach. Od boksu, przez MMA, aż po rycerskie walki na miecze. Tu nie ma miejsca dla słabych i nie ma miejsca na nudę!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Mine & Slash (wydana 28 marca 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Mid-Core</p> <p>Wariacja na temat popularnego w grach RPG tropu zwiedzania starożytnych lochów, kopalń i innych podziemnych obszarów pełnych niebezpieczeństw i skarbów. Gracz rozwija swojego bohatera o nowe umiejętności, zdobywa coraz to potężniejszy ekwipunek i walczy z hordami potworów o tytuł bohatera i wielkie bogactwa!</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</p>	

<p>Puzzle Thread: Color Sort (wydana 28 kwietnia 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Hyper-Casual</p> <p>Czy można połączyć pasję do szydełkowania i projektowania ubrań z wyzwaniem logicznymi? Jak najbardziej, co pokazuje Puzzle Thread: Color Sort. Na graczy czeka tu fascynujący świat włóczki, kolorów i wspaniałych ubrań na przestrzeni ponad 100 poziomów. To wyzwanie zarówno dla inteligencji jak i dla kreatywności.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	 <p>Knit Your Sock!</p>
<p>Cat Life Simulator (wydana 28 kwietnia 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Hyper-Casual</p> <p>Coś dla miłośników kotów. Jak to jest zobaczyć świat oczami zwierzaka? Na to pytanie odpowiada Cat Life Simulator. Gracz ma tu pełną kontrolę nad swoim futrzastym przyjacielem. Od jego kreacji i personalizacji po rozmaite decyzje związane z jego życiem. Na drodze do szczęśliwego życia zwierzaka staną trudne decyzje i dużo niespodzianek!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	 <p>Cross the ROAD</p>

<p>Momlife Simulator (wydana 28 kwietnia 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Hyper-Casual</p> <p>A to z kolei propozycja dla tych, dla których od życia małego zwierzaka ciekawsze jest życie małego człowieka. Gracz stanie się odpowiedzialny za rozwój dziecka od narodzin do dorosłości. Podejmowane przez niego działania, mniejsze i większe, zdecydują o przyszłym powodzeniu bohatera. Decyzje dotyczące jego osobowości, przyzwyczajień i zachowania mogą mieć poważne konsekwencje w przyszłości, więc warto się nad nimi zastanawiać!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Shotgun Club (wydana 1 czerwca 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Mid-Core</p> <p>Gra dla entuzjastów broni i sportowego strzelania. Do wyboru jest mnóstwo realistycznie odwzorowanej broni i pomysłowych aren, na których można sprawdzić swój refleks i oko. Wszystko to z trybem online PvP, więc rywalizacja odbywa się z ludźmi z całego świata.</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</p>	

<p>Idle Farm: Harvest Empire (wydana 13 września 2023 roku)</p> 	<p>Gatunek Mid-Core</p> <p>Przystępna gra ekonomiczna, stawiająca przed graczem zadanie zbudowania i zarządzania farmą. Dbanie o zbiory i stan gospodarstwa nagradzane jest pieniędzmi na dalsze ulepszenia i rozwój. Idealna odskocznia od szarej rzeczywistości w proste życie zgodnie z naturą, która odpręża i relaksuje, stawiając jednocześnie satysfakcjonujące wyzwania.</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności oraz reklamy</p>	
---	---	--

W pierwszym półroczu 2023 roku bardzo pozytywny wpływ na wyniki Grupy miały gry Mid-Core i Casual (głównie Hunt Royale oraz Darts Club), które wypracowały przychody na poziomie ok. 78,9 mln PLN, tj. 19% więcej niż w analogicznym okresie 2022 roku. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 58,2 mln PLN. Przychody z gier Hyper-Casual, wyniosły ok. 48,4 mln PLN, tj. 41% mniej niż w pierwszym półroczu 2022 roku. Niższe przychody z tego segmentu gier były pochodną ograniczonych wydatków na kampanie marketingowe dla już istniejących gier oraz mniejszej liczby wydań gier z tego gatunku w bieżącym okresie. W ocenie Spółki oba zjawiska spowodowane są pogorszeniem koniunktury na rynku reklamy mobilnej oraz rosnącym nasyceniem rynku gier z garunku hyper-casual. Wobec tych obserwowanych trendów, Spółka w ostatnim czasie coraz bardziej skupia się na swoim rosnącym portfolio gier Mid-Core. Wśród najbardziej dochodowych tytułów znalazły się m.in. Base Jump Wingsuit, Crazy Plane Landing, a także gry wydane w 2023 roku tj. Ship Ramp Jumping i Fight Master. Łączna kwota wydatków poniesionych na User Acquisition i revshare oraz koszty prowizji platform dystrybucyjnych w tym segmencie wyniosła ok. 35,9 mln PLN.

1.3 Projekty blockchain

Grupa rozpoznała pierwsze przychody w segmencie blockchain, które dotyczyły sprzedaży NFT przez spółkę BoomLand FZ-LLC („BoomLand”). W pierwszym półroczu 2023 roku przychody ze sprzedaży NFT wyniosły 0,6 mln PLN. W 2023 roku, do dnia podpisania niniejszego raportu, BoomLand podpisał również kolejne umowy SAFT na łączną kwotę 350 tys. USD. Całość środków pozyskanych od zewnętrznych podmiotów na dzień niniejszego raportu wynosi 921 tys. USD (płatność w tokenach \$USDC oraz \$USDT) z tytułu umów SAFT (Simple Agreement for Future Tokens) na sprzedaż tokenów \$BOOM.

W lipcu 2023 roku wydana została na sieci głównej blockchain Polygon gra Hunters on Chain, z limitowanym dostępem dla wybranych graczy (early access). W sierpniu 2023 roku, udostępniona została również mobilna wersja tego tytułu. W tym samym miesiącu miała miejsce kolejna sprzedaż NFT. Do dnia publikacji niniejszego raportu, łączne przychody BoomLand ze sprzedaży NFT wyniosły ok. 1,0 mln PLN. W IV kwartale 2023 roku planowana jest emisja tokenu \$BOOM.

Zgodnie z danymi udostępnianymi przez serwis DappRadar, wśród gier obecnych w sieci NEAR, PlayEmber jest aktualnie na drugim miejscu pod względem ilości UAW. Spółka PlayEmber FZ-LLC dotychczas pozyskała również od zewnętrznych podmiotów środki w łącznej kwocie ok. 2,6 mln USD (płatność w tokenach \$USDC i \$NEAR) z tytułu umów SAFT na sprzedaż tokenów \$EMBR oraz umowy o współpracę z NEAR Foundation. W II kwartale 2023 roku spółka osiągnęła wszystkie kamienie milowe wynikające z umowy na grant od Near Foundation podpisanej w 2022 roku. Łączna kwota przychodu z tego tytułu wyniosła 500 tys. USD, przy czym będzie ona rozliczana liniowo przez okres 12 miesięcy. Spółka kontynuuje współpracę z Near Foundation, w ramach której otrzyma wynagrodzenie w momencie osiągnięcia kamieni milowych dotyczących liczby aktywnych portfeli w sieci NEAR (Weakly Active Wallets), założonych przez użytkowników gier PlayEmber. We wrześniu 2023 roku spółka zrealizowała pierwszy kamień milowy z tej umowy i otrzymała 350 tys. USD (płatne w kryptowalucie USDC).

Szczegółowe informacje dotyczące sytuacji finansowej oraz wyników tego segmentu działalności Grupy w pierwszym półroczu 2023 roku zostały przedstawione w nocy 6 śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

2 Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

Jak opisano w nocy 16 śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, w czerwcu 2023 r. została przeprowadzona kolejna runda inwestycyjna w spółce SuperScale s.r.o. Głównym inwestorem rundy został Venture to Future Fund A.S. z siedzibą w Bratysławie, fundusz współtworzony m.in. przez Europejski Bank Inwestycyjny oraz Ministerstwo Finansów Słowacji. W ramach tej rundy SuperScale s.r.o. pozyskało blisko 5 mln EUR za nowo wyemitowane udziały. Po zarejestrowaniu zmian w strukturze udziałowców, BoomBit posiada obecnie w SuperScale s.r.o. 11,38% udziałów w kapitale zakładowym. W związku z powyższą transakcją, Spółka dokonała wyceny do wartości godziwej udziałów posiadanych w SuperScale s.r.o, w oparciu o ilość udziałów oraz cenę subskrypcyjną dla inwestorów biorących udział w rundzie inwestycyjnej. W rezultacie dokonanej wyceny, wartość godziwa udziałów wyniosła 13,6 mln PLN, co oznacza wzrost o kwotę 10,1 mln PLN, która została rozpoznana w rachunku zysków i strat Spółki jako przychody finansowe.

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie wystąpiły inne czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe. Pozostałe czynniki i zdarzenia o charakterze jednorazowym zostały opisane w punkcie 1.

3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta

W bieżącym okresie sprawozdawczym wystąpiła zmiana organizacji grupy kapitałowej emitenta.

W dniu 5 września 2023 roku Spółka nabyła 51% udziałów w Mobile Esports Sp. z o.o. („ME”) za łączną kwotę 3 874 PLN. Za pośrednictwem platformy free-to-play, ME będzie oferować użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach, w których będą mogli wygrywać rzeczywiste nagrody. Z perspektywy deweloperów, platforma ta będzie stanowić alternatywny kanał pozyskiwania użytkowników.

W dniu 12 września 2023 roku spółka BoomHits Sp. z o.o. nabyła 50% udziałów w spółce SkyLoft Sp. z o.o. za kwotę 2 500 PLN, tym samym stała się właścicielem 100% udziałów.

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2023 rok.

5 Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego (25 września 2023 roku):

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	2 838 839	13,58%	14,53%
Marcin Olejarz	1 902 850	2 902 850	14,05%	14,86%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	29,54%	30,71%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	27,51%	29,30%
Pozostali akcjonariusze	2 073 311	2 073 311	15,31%	10,61%
	13 540 000	19 540 000	100,00%	100,00%

*100% udziałów w spółce We Are One Ltd. posiada Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares

Pan Marcin Olejarz – Prezes Zarządu Emitenta nabył w dniu 26.06.2023 r. 35.000 akcji (Raport bieżący ESPI nr 19/2023).

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień 30 czerwca 2023 roku oraz na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2023 roku:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 838 839	2 838 839	13,58%	14,53%
Marcin Olejarz	1 867 850	2 867 850	13,77%	14,68%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	29,54%	30,71%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	27,51%	29,30%
Pozostali akcjonariusze	2 108 311	2 108 311	15,60%	10,78%
	13 540 000	19 540 000	100,00%	100,00%

Stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące ujawniono w tabeli powyżej (pozostali członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki nie posiadają akcji ani uprawnień do nich).

6 Istotne postępowania toczące się przed sądem

W dniu 14 grudnia 2020 roku Spółka złożyła wniosek o nakaz zapłaty przez fińskiego producenta gier mobilnych zaległych należności wraz z odsetkami do Sądu Rejonowego w Pirkanmaa („Sąd”), który w dniu 8 lutego 2021 wydał wyrok zaoczny na korzyść Spółki i zobowiązał kontrahenta do spłaty długu. Wyrok nie jest prawomocny, jednakże w dotychczasowym przebiegu sprawy kontrahent nie kwestionował zasadności kwot do zapłaty, nie wstrzymuje to również możliwości rozpoczęcia działań egzekucyjnych wobec kontrahenta, które zostały podjęte w kwietniu 2021 roku. W dniu 17 czerwca 2021 roku kontrahent wniósł odwołanie (application for recovery) od decyzji Sądu. Do czasu rozpatrzenia tego odwołania przez Sąd, czynności egzekucyjne zostały wstrzymane. W odpowiedzi na odwołanie kontrahenta, w dniu 23 sierpnia 2021, Spółka przygotowała odpowiedź, zgodnie z którą przedstawiła stan faktyczny oraz podniosła, iż wniesione odwołanie jest spóźnione, jako że termin na jego wniesienie upłynął dnia 10 maja 2021 roku. W dniu 12 listopada 2021 roku kontrahent wniósł do Sądu swoje pisemne stanowisko. W dniu 31 sierpnia 2022 roku odbyła się kolejna rozprawa, na której Sąd podtrzymał swoją decyzję z dnia 8 lutego 2022 roku. W dniu 25 listopada 2022 roku Spółka otrzymała informację o otwarciu przez Sąd postępowania restrukturyzacyjnego wobec kontrahenta. W dniu 24 marca 2023 roku Spółka otrzymała raport z sytuacji finansowej kontrahenta, sporządzony

przez administratora prowadzącego postępowanie restrukturyzacyjne. W dniu 26 kwietnia 2023 roku kontrahent złożył wniosek o upadłość.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółka odzyskała:

- 107 tys. EUR - od SuperScale Sp. z o.o., w związku z udzieloną przez tę spółkę gwarancją dotyczącą niespłaconej należności przez kontrahenta,
- 46 tys. EUR - w ramach przeprowadzonych dotąd działań egzekucyjnych.

Na podstawie dokonanej analizy scenariuszy dotyczących możliwości odzyskania zaległych należności od kontrahenta, Spółka utworzyła w 2022 roku odpis aktualizujący w kwocie 211 tys. PLN. W związku ze złożonym przez kontrahenta wnioskiem o upadłość, w I kwartale 2023 roku Spółka dotworzyła odpis aktualizacyjny na 100% pozostałej należności w kwocie 149 tys. PLN.

W dniu 27 października 2021 roku spółka zależna TapNice Sp. z o.o. złożyła wniosek do Naczelnika Trzeciego Urzędu Skarbowego w Gdańsku w zakresie stwierdzenia i zwrotu nadpłaty w wysokości 1,1 mln PLN wynikającej z rozliczeń TapNice Sp. z o.o. w podatku dochodowym od osób prawnych za rok 2020 w związku z zastosowaniem przez spółkę przepisów ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych przyznających preferencyjne opodatkowanie 5% stawką podatkową dochodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej (tzw. „IP box”). W dniu 27 stycznia 2023 roku spółka TapNice Sp. z o.o. otrzymała decyzję Naczelnika Trzeciego Urzędu Skarbowego w Gdańsku o odmowie stwierdzenia nadpłaty. W dniu 13 lutego 2023 roku spółka złożyła odwołanie od powyższej decyzji. Dnia 1 czerwca 2023 decyzją Dyrektora Izby Administracji Skarbowej w Gdańsku została uchylona decyzja organu I instancji i sprawa została przekazana do ponownego rozpatrzenia przez organ I instancji.

Poza sprawami opisanymi powyżej, żadna ze spółek z Grupy Kapitałowej BoomBit nie jest stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności BoomBit S.A. lub jednostki od niego zależnej.

7 Transakcje z jednostkami powiązanymi

Transakcje z jednostkami powiązanymi zostały opisane w nocie 19 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego. W ramach grupy kapitałowej nie zawierano umów na warunkach innych niż rynkowe.

8 Informacja o poręczeniach lub gwarancjach

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa nie udzieliła ani nie otrzymała żadnych poręczeń ani gwarancji.

9 Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Komercjalizacja narzędzi marketingowych

Słabszy sentyment na rynku gier mobilnych, skutkuje obecnie dla mniejszych podmiotów w branży koniecznością poszukiwania partnerów do współpracy przy rozwoju i skalowaniu ich produktów. Z perspektywy Grupy, daje to dużą szansę na:

- dalszy rozwój poprzez możliwość zaangażowania się w ciekawe projekty o zaawansowanym stadium realizacji,
- pozyskiwanie z rynku wysokiej klasy specjalistów, w szczególności w kontekście redukcji zatrudnienia dokonywanych przez inne podmioty z branży.

Ponadto Grupa jest w trakcie komercjalizacji wybranych obszarów swojej działalności, które dotychczas wykorzystywane były wyłącznie dla potrzeb wewnętrznych oraz realizacji umów wydawniczych. Dotyczy to między innymi autorskich narzędzi BI, tworzenia kreacji marketingowych (w szczególności tzw. playable ads) oraz prowadzenia

kampanii marketingowych. Dodatkowo Grupa planuje uruchomić platformę free-to-play, oferującą użytkownikom uczestnictwo w rozgrywkach, w których będą mogli wygrywać rzeczywiste nagrody.

W związku z powyższym Grupa intensyfikuje swoją obecność na wydarzeniach branżowych oraz kontynuuje rozwój dedykowanych zespołów.

Zmiana cennika Unity

W dniu 12 września 2023 roku Unity Technologies (dalej jako: „Unity”) ogłosiło zmianę swojego cennika, poprzez wprowadzenie tzw. Unity Runtime Fee (dalej jako: „opłata Unity”), które od 1 stycznia 2024 roku będzie obowiązywało deweloperów tworzących gry na silniku Unity. Nowa opłata będzie stosowana dla gier, których liczba instalacji przekroczyła 1 mln, oraz które osiągnęły w ciągu ostatnich 12 miesięcy przychody na poziomie co najmniej 1 mln USD. Każda kolejna instalacja gry, która będzie spełniać powyższe kryteria, będzie podlegać opłacie w przedziale 0,005 USD - 0,20USD, w zależności od ilości pobrań, kraju, w którym miała miejsce instalacja oraz rodzaju licencji Unity posiadanej przez dewelopera. Zgodnie z informacją uzyskaną od Unity, strategiczni partnerzy, do których należy Spółka, mają być zwolnieni z tej opłaty dla wszystkich gier na mediacji reklamowej Unity LevelPlay (dawniej Ironsource). Około 95% przychodu reklamowego Grupy jest mediowane przez Unity LevelPlay. W związku z powyższym, w tym momencie Grupa nie przewiduje istotnego wpływu zmiany cennika Unity na swoją działalność operacyjną oraz przyszłe wyniki finansowe. Jednocześnie Grupa ciągle identyfikuje ryzyko opisane w nocie 11.1, związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier. W związku z krytyczną opinią klientów i partnerów, Unity w dniu 18 września 2023 r. zadeklarowało aktualizację cennika.

Czynniki makroekonomiczne

Spośród czynników makroekonomicznych, które mogą mieć wpływ na perspektywy rozwoju Grupy w bieżącym roku obrotowym Grupa identyfikuje w szczególności zmienność kursu złotego oraz wysoki poziom inflacji i związaną z nią presją płacową.

10 Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału

W perspektywie co najmniej kolejnego kwartału wpływ na osiągane wyniki będzie miała realizacja strategii Grupy, debiuty nowych gier oraz działania opisane w pkt 9 powyżej.

11 Zarządzanie ryzykiem

Niniejszy punkt zawiera informacje na temat głównych czynników ryzyka związanych z Grupą BoomBit. Listy tej nie należy traktować jako zamkniętej. Ze względu na złożoność i zmienność warunków prowadzenia działalności gospodarczej również inne, nieujęte w niniejszym dokumencie, czynniki mogą wpłynąć w sposób negatywny na działalność BoomBit i jego sytuację finansową.

Zarząd BoomBit prowadzi działalność, zwracając uwagę na minimalizację ekspozycji Spółki na wszystkie zdiagnozowane ryzyka.

Kolejność zaprezentowania poniższych czynników ryzyka nie stanowi o ich istotności, prawdopodobieństwie zaistnienia lub też potencjalnego wpływu na działalność Grupy BoomBit.

11.1 Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Grupa BoomBit prowadzi działalność

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym

Grupa BoomBit prowadzi działalność gospodarczą na rynkach międzynarodowych – przede wszystkim w Europie, Ameryce Północnej i Azji. Zmiany czynników makroekonomicznych na rynku światowym, takie jak tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej

oraz monetarnej, są niezależne od Grupy BoomBit, a mają wpływ na wysokość osiąganych przez Grupę przychodów. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym rynku może przełożyć się na redukcję wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, zmniejszenie popytu na usługi i produkty rozrywkowe, które nie stanowią artykułów pierwszej potrzeby, oraz utrudniony dostęp do środków finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z wojną w Ukrainie

W dniu 24 lutego 2022 roku Rosja dokonała inwazji na Ukrainę, destabilizując sytuację polityczno-gospodarczą w regionie, co może mieć negatywny wpływ na polski system gospodarczy. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu konflikt zbrojny na terenie Ukrainy nie ma bezpośredniego istotnego wpływu na działalność operacyjną Grupy i jej wyniki finansowe. Łączny udział rynku ukraińskiego i rosyjskiego w przychodach Spółki i Grupy nie jest istotny. Sytuacja polityczno-gospodarcza w Ukrainie jest na bieżąco monitorowana przez Grupę pod kątem faktycznego i potencjalnego wpływu zaistniałej sytuacji na działalność Grupy.

Grupa dostrzega następujące czynniki, które mogą mieć wpływ na rynki oraz perspektywy rozwoju Grupy w kolejnych kwartałach, związanych z konfliktem zbrojnym w Ukrainie:

- a) osłabienie lub umocnienie kursu złotego, co może przełożyć się na wyniki finansowe Grupy,
- b) zwiększenie lub spadek dynamiki inflacji.

Ryzyko związane ze zmianami prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Grupy BoomBit mają zmiany w zakresie prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i unijnego. Praktyka organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa podatkowego nie są jednolite. Rodzi to potencjalne ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów od Grupy BoomBit, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy BoomBit zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców.

Ryzyko związane z wprowadzeniem przepisów prawa zaostrzających zasady sprzedaży produktów BoomBit

Z uwagi na specyfikę produktów oferowanych przez Grupę BoomBit, ryzyko stanowi ewentualne wprowadzenie przepisów prawa zaostrzających zasady sprzedaży tego typu produktów, w tym np. ograniczających grupy wiekowe konsumentów, do których produkty Grupy BoomBit mogą być kierowane. Biorąc pod uwagę tendencje do promocji aktywnego trybu życia, istnieje ryzyko, że podobne zasady wprowadzone zostaną w krajach, w których dystrybuowane są produkty Grupy BoomBit. Ewentualne zaostrzenie przepisów regulujących sprzedaż produktów oferowanych przez Grupę może negatywnie wpłynąć na wyniki sprzedaży spółek z Grupy BoomBit, a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko wprowadzenia dodatkowych ograniczeń prawnych

Specyfika produktów Grupy BoomBit sprawia, że ich treści mogą nie spełniać nietypowych wymagań stawianych przez przepisy prawa. Gry muszą być dostosowane do tematyki i celu, w związku z czym nierzadko zawierają przemoc, wulgarny język i treści niedozwolone dla osób niepełnoletnich. Jednocześnie w rzeczywistości trudno jest ograniczyć dzieciom i osobom młodym kontakt z produktami przeznaczonymi dla osób dorosłych, jeśli produkty te są powszechnie dostępne. Istnieje zatem ryzyko wprowadzenia bardziej rygorystycznych przepisów na określonym rynku, na którym

działa spółka z Grupy BoomBit, które mogłyby wykluczyć część produktów Grupy BoomBit z obrotu. Takie specyficzne uregulowania mogłyby negatywnie wpłynąć na działalność Grupy BoomBit i doprowadzić do spadku wyników sprzedaży, a co za tym idzie, do pogorszenia wyników finansowych Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z ochroną danych osobowych

BoomBit S.A. w ramach prowadzonej działalności, w tym w szczególności w związku z jej prowadzeniem za pośrednictwem Internetu oraz prowadzonego programu lojalnościowego, jest administratorem szczegółowych danych osobowych dotyczących poszczególnych klientów, objętych ochroną na mocy Ustawy o Ochronie Danych Osobowych. Przetwarzanie danych osobowych w Grupie następuje na zasadach określonych przez obowiązujące prawo, w szczególności przez Ustawę o Ochronie Danych Osobowych oraz RODO. W związku z obsługą klientów przez pracowników BoomBit istnieje potencjalne ryzyko nieuprawnionego ujawnienia danych osobowych poprzez m.in. niezgodne z prawem działanie pracownika bądź ryzyko utraty danych w wyniku awarii systemów informatycznych wykorzystywanych przez Grupę.

W przypadku naruszenia przepisów związanych z ochroną danych osobowych, w szczególności ujawnienia danych osobowych w sposób niezgodny z prawem, Grupa może być narażona na zastosowanie wobec niej lub członków organów spółek z Grupy sankcji karnych lub administracyjnych. Bezprawne ujawnienie danych osobowych może również skutkować dochodzeniem przeciwko Grupie roszczeń cywilnych, w szczególności o naruszenie dóbr osobistych.

Naruszenie regulacji dotyczących ochrony danych osobowych może również negatywnie wpłynąć na reputację lub wiarygodność Grupy, co może skutkować zmniejszeniem bazy klientów Grupy, a w konsekwencji mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki, sytuację lub perspektywy rozwoju Grupy, a także cenę akcji.

Ryzyko zmian zasad ochrony prywatności

Grupa dostrzega ryzyko dalszych zmian w polityce prywatności platform dystrybucyjnych, w tym również na platformie Google Play poprzez poszerzenie inicjatywy „Privacy Sandbox” na telefony z systemem operacyjnym Android. Celem tych działań ma być ograniczenie możliwości śledzenia użytkownika w ramach aplikacji oraz ograniczenie możliwości pozyskiwania i przesyłania danych do sieci reklamowych. Na ten moment Google testuje rozwiązanie na małej liczbie urządzeń na Androidzie 13, a moment globalnego wprowadzenia powyższych zmian szacowany jest na 3 kwartał 2024 roku. Więcej szczegółów na temat nadchodzących zmian znajduje się pod adresem: <https://www.privacysandbox.com/>

Powyższe zmiany mogą prowadzić do analogicznych zawirowań na rynku reklamy jakie miały miejsce w przypadku zmian wprowadzonych w 2021 roku przez Apple, tj. obniżenie skuteczności targetowanych kampanii marketingowych oraz spadek dokładności raportowanych danych przez sieci reklamowe.

Ryzyko walutowe

Z tytułu prowadzonej działalności Grupa BoomBit narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Grupy skierowana jest na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są dolar amerykański, euro oraz funt brytyjski. W konsekwencji, wartość przychodów Grupy BoomBit jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Aprecjacja złotego względem USD, EUR i GBP może negatywnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy BoomBit, w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy stałych kosztach wytworzenia, ponoszonych w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Ponadto, z uwagi na to, iż część specjalistów w Grupie opłacana jest w euro oraz funtem brytyjskim, aprecjacja tych walut

względem innych (w szczególności dolara), może niekorzystnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy. Grupa BoomBit na bieżąco analizuje konieczność zastosowania zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa BoomBit nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem zmiany kursów walut.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej

Obecnie najistotniejszą pozycją przychodów Grupy BoomBit stanowią przychody z reklam. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy BoomBit. Branża reklamy, w tym reklamy internetowej, jest istotnie podatna na wahania koniunktury gospodarczej. Szybki wzrost gospodarczy mierzony wzrostem PKB sprzyja rozwojowi wskazanego rynku, natomiast samo spowolnienie wzrostu PKB może spowodować znaczący spadek wartości wydatków reklamowych. Nie można wykluczyć ryzyka istotnego spadku popytu ze strony reklamodawców w okresach pogorszenia koniunktury gospodarczej, co mogłoby prowadzić do spadku przychodów i pogorszenia sytuacji finansowej Grupy BoomBit. Ryzyko koniunktury w branży jest ściśle powiązane z kondycją rynku gier mobilnych, ponieważ gry stanowią zdecydowaną większość reklam wyświetlanych wewnątrz aplikacji. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko konkurencji

Ze względu na niskie bariery wejścia dla nowych podmiotów oraz łatwy dostęp do globalnej dystrybucji nowych produktów, rynek gier mobilnych jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga od Grupy BoomBit pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów oraz poszukiwania nowych obszarów tematycznych, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Grupy BoomBit na rzecz produktów konkurencji. Słabszy sentyment na rynku gier mobilnych, skutkuje obecnie dla mniejszych podmiotów w branży koniecznością poszukiwania partnerów do współpracy przy rozwoju i skalowaniu ich produktów. Z perspektywy Grupy, daje to dużą szansę na dalszy rozwój poprzez możliwość zaangażowania się w ciekawe projekty w zaawansowanym stadium. Grupa BoomBit działa na rynku międzynarodowym, stąd negatywny wpływ na jej działalność może mieć aktywność podmiotów konkurencyjnych na całym świecie. Rynek produkcji gier jest rynkiem rozwijającym się, w związku z czym istnieje ryzyko pojawienia się nowych podmiotów konkurencyjnych wobec Grupy BoomBit, które będą oferować podobne produkty. Taka sytuacja może spowodować spadek zainteresowania produktami Grupy BoomBit wśród konsumentów na wybranych lub wszystkich rynkach geograficznych, na których Grupa BoomBit prowadzi działalność. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy BoomBit mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Grupy BoomBit na rynku krajowym i międzynarodowym. Taka sytuacja może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Grupa BoomBit identyfikuje uzależnienie od podmiotów prowadzących kluczowe platformy dystrybucyjne, tj. Google i Apple. Przychody Grupy BoomBit generowane są przez gry udostępniane przez wskazane podmioty, za pośrednictwem

prowadzonych przez nie cyfrowych platform dystrybucyjnych lub portali internetowych. Podmioty te są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna zmiana polityki Google i Apple w zakresie akceptacji produktów do dystrybucji będzie wymagać dostosowania przez Grupę BoomBit istniejących bądź przyszłych produktów, co może być trudne do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty. Należy również liczyć się z ryzykiem ograniczenia dystrybucji w następstwie wykonania przez kontrahenta praw zastrzeżonych dla niego w zawartych z Grupą BoomBit umowach lub wynikających z jego wewnętrznych regulacji. Istnieje również ryzyko wypowiedzenia umowy przez kontrahenta.

Istotne znaczenie z punktu widzenia interesów Grupy BoomBit ma również niezawodność systemów informatycznych dystrybutorów, która pozwala na efektywną sprzedaż produktów Grupy BoomBit. Ewentualna awaria tych systemów może doprowadzić do niekorzystnych sytuacji, które mogą nastąpić łącznie lub oddzielnie:

- ograniczenia w dostępie do gry dla dotychczasowych graczy;
- brak możliwości realizacji mikropłatności przez graczy użytkujących daną grę;
- brak możliwości pobrania gry przez potencjalnych nowych graczy.

W przypadku awarii skutkującej w szczególności jedną ze wskazanych powyżej sytuacji, a także przestoju, strajków, lub utraty urządzeń czy oprogramowania usługodawców, Grupa BoomBit mogłaby być narażona na przestój w swojej działalności operacyjnej, powodujący zastój w sprzedaży produktów Grupy BoomBit, co z kolei mogłoby mieć negatywny wpływ na wyniki Grupy BoomBit. Nieobojętna dla interesów Grupy BoomBit jest również okoliczność, iż wspomniani dystrybutorzy, w ramach relacji ze spółkami z Grupy BoomBit, mają prawo do weryfikacji przyjmowanego produktu pod kątem zgodności ze swoimi regulacjami wewnętrznymi, co powoduje, że Grupa BoomBit ponosi ryzyko nieprzyjęcia danej gry Grupy BoomBit przez dystrybutora ze względu na jego politykę wewnętrzną (np. wewnętrznie ustanowione ograniczenia wiekowe odbiorców, możliwość poruszania w grach określonych tematów). Decyzja o dopuszczeniu produktu na platformę opiera się także na ocenie, czy dany produkt spełnia szereg szczegółowych reguł i zasad warunkujących możliwość sprzedaży na danej platformie.

Ewentualny brak akceptacji gier produkowanych przez Grupę BoomBit ze strony App Store i Google Play, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałyby się z ograniczeniem możliwości prowadzenia promocji gier oraz ograniczeniem ich dostępności, a w konsekwencji ze znacznym ograniczeniem przychodów, co miałoby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Grupa BoomBit identyfikuje również uzależnienie od podmiotów prowadzących największe domy mediowe na rynku. Przychody z reklam wyświetlanych wewnątrz gier wydawanych przez Grupę BoomBit są obecnie najistotniejszą pozycją przychodów Grupy. Ewentualna zmiana polityki domów mediowych w zakresie stawek za wyświetlenia reklam, dostępności reklam, pogorszenie relacji Grupy BoomBit z największymi podmiotami lub ich upadłość będzie wymagać dostosowania się do zaistniałej sytuacji przez Grupę BoomBit, co może być trudne do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Istnieje ryzyko pojawienia się na rynku gier mobilnych nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Grupy BoomBit nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt Grupy BoomBit, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów,

a w efekcie poniesione nakłady na wytworzenie i koszty marketingu mogą nie zwrócić się w takiej wysokości, jaką szacował Zarząd BoomBit. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Grupy BoomBit duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Grupy BoomBit. Jednocześnie Grupa BoomBit nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień grze Grupy BoomBit, co może wpłynąć na mniejsze od oczekiwanego zainteresowanie określonym produktem Grupy wśród konsumentów, a co za tym idzie, na poziom sprzedaży określonego produktu. Opisywane ryzyko jest przy tym typowe dla branży rozrywki elektronicznej, w której na co dzień wielu producentów gier stara się o pierwszeństwo w dostępie do klienta.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Grupa BoomBit w procesie produkcji swoich gier mobilnych korzysta wyłącznie z silnika Unity 3D, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii od twórcy silnika. Unity 3D to środowisko dla programistów, stworzone przez zewnętrznego podmiot Unity Technologies, które zapewnia podstawowe rozwiązania dla osób tworzących gry na różne platformy. Grupa BoomBit jako klient może (po zakupie licencji) pisać swój własny kod do gry, wykorzystując wybrane rozwiązania udostępnione przez Unity Technologies, natomiast kluczowe rozwiązania dla danej gry są tworzone przez programistów Grupy BoomBit, nie przez Unity Technologies.

Wiążą się z tym dwa czynniki ryzyka:

- wzrost opłat związanych z wykorzystywaniem silnika w sposób uniemożliwiający Grupie jego wykorzystywanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności oraz
- wystąpienie zdarzeń lub okoliczności związanych z dostawcą przedmiotowej technologii, których konsekwencją będzie zaprzestanie jej rozwoju lub całkowite wycofanie z rynku.

Wystąpienie któregoś z ww. czynników ryzyka istotnie utrudniłoby produkcję nowych gier oraz modernizację lub aktualizację wcześniej wyprodukowanych aplikacji. Grupa BoomBit w zakresie swojej działalności wykorzystuje także elementy dostarczane przez podmioty zewnętrzne. Działalność Grupy BoomBit przy tworzeniu i w niektórych przypadkach, przy promocji gier uzależniona jest od posiadania licencji lub zgody udzielonej przez podmioty trzecie. Rozwiązanie umów licencyjnych z jakiegokolwiek przyczyny oznaczać może faktyczne uniemożliwienie rozpowszechniania gier Grupy BoomBit, co w sposób negatywny wpłynie na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Powyższe ryzyko zachodzi m.in. w odniesieniu do silnika Unity 3D. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową Akcji. Należy wskazać, że Unity 3D nie jest jedynym silnikiem, z którego Grupa może korzystać w ramach swojej działalności, dzięki czemu nie można mówić o uzależnieniu od tej technologii. Co więcej, silnik tworzony jest przez podmiot o wysokiej i stabilnej pozycji na rynku, a ryzyko zaprzestania działalności przez ten podmiot lub rezygnacji z oferowania silnika Unity 3D można ocenić jako znikome.

Jak opisano w notcie 9, Unity od 1 stycznia 2024 wprowadzi nowy cennik opłat uzależniony od liczby pobrań danej gry wytworzonej na tym silniku. Jednocześnie ze względu na partnerstwo strategiczne dotyczące mediacji reklamowej na platformie Unity LevelPlay, Grupa nie spodziewa się aby nowy cennik istotnie przełożył się na wzrost opłat dla niej

samej. Grupa dostrzega jednak ryzyko zniesienia zwolnienia z opłaty Unity w przyszłości, co może przełożyć się na zwiększenie ponoszonych kosztów przez Grupę.

11.2 Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Grupy BoomBit

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu i z rotacją personelu

Dla działalności Grupy BoomBit znaczenie mają kompetencje oraz know-how kluczowych pracowników, w szczególności osób stanowiących kadre zarządzającą oraz doświadczonych deweloperów i specjalistów w zakresie Publishingu, User Acquisition i Business Intelligence. Odejście wymienionych osób może wiązać się z utratą przez Grupę BoomBit wiedzy oraz doświadczenia w danym obszarze. Utrata kluczowych członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć, na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie, na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Grupy BoomBit. Utrata osób stanowiących kadre zarządzającą wyższego szczebla w Grupie BoomBit może natomiast skutkować okresowym pogorszeniem wyników finansowych Grupy BoomBit. Większość personelu spółek z Grupy BoomBit to osoby zatrudnione na stanowiskach operacyjnych. Są to osoby wykonujące zadania, które wymagają specjalistycznej wiedzy, zdolności i wykształcenia. W kontekście niewystarczającej podaży pracowników o odpowiednim profilu wykształcenia, Grupa BoomBit narażona jest na odejście części pracowników operacyjnych, co może skutkować osłabieniem struktury organizacyjnej, na której oparta jest działalność Grupy BoomBit. Wskazane sytuacje mogą skutkować zachwianiem stabilności działania Grupy BoomBit i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych. Istnieje w związku z tym ryzyko, iż opóźnienia na danym etapie produkcji mogą dodatkowo przełożyć się na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co z kolei może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży danego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Grupę BoomBit oczekiwanych wyników finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy BoomBit

Na wizerunek Grupy BoomBit silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry, oraz na platformach dystrybucyjnych. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą spowodować utratę zaufania klientów i kontrahentów Grupy BoomBit oraz pogorszenie jej reputacji. Na pogorszenie wizerunku Grupy BoomBit mogą oddziaływać także nieprzewidziane błędy w kodzie danej gry, utrudniające lub uniemożliwiające korzystanie z niej. Taka sytuacja mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Wobec Grupy BoomBit nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, mające istotny wpływ na działalność Grupy BoomBit. Jednak działalność Grupy w branży sprzedaży na rzecz konsumentów rodzi potencjalne

ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Grupa BoomBit zawiera także umowy handlowe z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie, których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Grupy BoomBit, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Grupa BoomBit może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Grupa BoomBit jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów z zobowiązań umownych wobec Grupy BoomBit, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Grupy. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Grupy BoomBit i powodować konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa nie identyfikuje istotnych ryzyk związanych z bieżącą płynnością finansową.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa BoomBit narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy BoomBit albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa BoomBit jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem. Wskazane okoliczności mogą mieć znaczący, negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Grupy BoomBit.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Grupy BoomBit zaangażowani są współpracownicy i pracownicy w oparciu o umowę o pracę i inne podstawy prawne. Czynności dokonywane przez współpracowników i pracowników w ramach pracy mogą prowadzić do powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków przez współpracowników i pracowników. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Grupy BoomBit.

Ryzyko przestoju w działalności i awarii systemu informatycznego

Grupa BoomBit w swojej działalności wykorzystuje zaawansowane systemy informatyczne oparte na nowoczesnych technologiach, pozwalające na tworzenie gier najwyższej jakości. Dodatkowo, w swojej działalności Grupa BoomBit korzysta z infrastruktury należącej do podmiotów trzecich. Powyższy model działalności wiąże się z ryzykiem wystąpienia awarii nie tylko po stronie Grupy BoomBit, ale także poszczególnych podmiotów pełniących choćby techniczne role w świadczeniu usług przez Grupę BoomBit. W przypadku awarii lub utraty elementów infrastruktury informatycznej, a w szczególności urządzeń, oprogramowania oraz fragmentów lub całości kodu wytwarzanych oraz istniejących gier, Grupa BoomBit mogłaby być narażona na przestój w działalności operacyjnej powodujący brak dostępu do niezbędnych danych, co mogłoby mieć negatywny wpływ na proces wytworzenia produktów Grupy BoomBit i jej wyniki finansowe. Częste awarie mogłyby prowadzić do spadku zainteresowania produktami oferowanymi przez

Grupę BoomBit. Dodatkowo, działalność polegająca na wymianie danych w ramach systemu teleinformatycznego może stać się przedmiotem ataku hakerskiego, co zaś może prowadzić do utrudnienia lub uniemożliwienia prawidłowego funkcjonowania produktów Grupy BoomBit. Materializacja powyższego ryzyka mogłaby mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy BoomBit, w szczególności na koszty związane z koniecznością poczynienia nakładów na usunięcie skutków ataku. Ponadto istnieje ryzyko wykradnięcia poufnych danych dotyczących np. aktualnie opracowywanej gry. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego w działalności Grupy BoomBit

Działalność Grupy BoomBit opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Grupa BoomBit może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części lub całości swojej działalności operacyjnej, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą lub danych graczy (np. postępu w grze, zakupów dokonanych w grze). Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do gier konkurencji

Funkcjonalność niektórych produktów Grupy BoomBit może wykazywać pewne podobieństwo w stosunku do produktów podmiotów konkurencyjnych. Taka sytuacja może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie. Z drugiej strony, istnieje ryzyko wytwarzania przez konkurencję gier podobnych do produktów Grupy BoomBit. Ryzyko wykorzystywania idei Grupy BoomBit przez podmioty konkurencyjne związane będzie głównie z jego działalnością na rynkach globalnych.

Na rynku krajowym obowiązują przepisy Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Przedmiotem prawa autorskiego na gruncie tej ustawy jest utwór, rozumiany jako każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, utrwalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wytworzenia. Definicja utworu jest więc spełniona w odniesieniu do gier wytworzonych przez Grupę BoomBit, w konsekwencji czego Grupa BoomBit jest podmiotem prawa autorskiego do tych gier. Na gruncie prawa polskiego przysługiwają mu więc będą środki prawne przewidziane do ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Istnieje jednak ryzyko, iż analogiczna ochrona nie jest zapewniona twórcom gier w ustawodawstwach innych krajów, w których oferowane są produkty Grupy BoomBit. W szczególności, twórcy gier mogą nie być uważani w niektórych obcych systemach prawa za podmioty praw autorskich. W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Grupy BoomBit, wpływające na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z transakcjami z podmiotami powiązanymi

Spółki z Grupy BoomBit zawierają transakcje z podmiotami powiązanymi. W przypadku ewentualnego zakwestionowania przez organy podatkowe metod określania przez BoomBit warunków rynkowych dla transakcji z

podmiotami powiązаныmi istnieje ryzyko wystąpienia negatywnych dla Grupy BoomBit konsekwencji podatkowych, co może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki działalności Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z niewystarczającą ochroną ubezpieczeniową

Grupa BoomBit zawiera w toku działalności umowy ubezpieczeń. Nie można jednak wykluczyć, że w działalności Grupy BoomBit ziszcą się ryzyka ubezpieczeniowe w wymiarze przekraczającym zakres ochrony ubezpieczeniowej, lub wystąpią zdarzenia nieprzewidziane nieobjęte w żadnym zakresie ochroną ubezpieczeniową. Takie zdarzenia mogą mieć negatywny wpływ na wynik z działalności Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Grupy BoomBit

Ze względu na zdarzenia niezależne od Grupy BoomBit, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Grupa BoomBit może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Grupa BoomBit będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii przez Grupę BoomBit i skutkować osiągnięciem mniejszych korzyści, niż pierwotnie zakładane. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wprowadzenia nowych platform oraz technologii

Rynek rozrywki elektronicznej jest rynkiem szybko rozwijającym się, w związku z czym nie można wykluczyć wprowadzenia nowych technologii i platform dla graczy (np. nowych systemów mobilnych), które szybko staną się popularne wśród graczy. Istnieje ryzyko, że Grupa BoomBit nie będzie miała możliwości produkowania gier na nowe platformy wystarczająco wcześniej, by zapewnić zastąpienie wpływów z gier udostępnianych na dotychczasowych platformach wpływami z produktów na nowych platformach. Ponadto w sytuacji wprowadzenia nowych platform, Grupa BoomBit będzie zmuszona do poniesienia dodatkowych kosztów w celu przystosowania produkcji do tych platform. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Grupa BoomBit zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Grupą BoomBit a jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Grupa zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Grupa BoomBit może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z wysokimi kosztami.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier mobilnych cechuje się ograniczoną przewidywalnością w zakresie popytu konsumentów na produkty rozrywki elektronicznej. Na zainteresowanie graczy produktami Grupy BoomBit wpływ mają m.in. czynniki niezależne od Grupy BoomBit, jak panujące aktualnie trendy, czy gusta konsumentów. Istotny dla osiągnięcia potencjalnego

sukcesu jest również poziom jakości produktów znajdujących się już na rynku i stanowiących bezpośrednią konkurencję dla produktów Grupy BoomBit (w szczególności gier o zbliżonej tematyce), co determinuje ryzyko stworzenia przez Grupę BoomBit produktu, który nie spotka się z wystarczającym zainteresowaniem ze strony potencjalnych klientów. Do kosztów związanych z produkcją i wprowadzeniem na rynek nowej gry należą przede wszystkim wydatki poniesione na produkcję i aktualizację gry oraz wydatki na marketing. Rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków poniesionych w ramach procesu jej produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym danej gry, którego skalę mierzy różnica między przychodami a kosztami produkcji i wydatkami na marketing.

Przy ocenie opisywanego ryzyka należy wziąć pod uwagę, że czas pracy zespołów nad nowymi produktami uzależniony jest od gatunku gry i poziomu skomplikowania danego projektu i może wynosić od kilku tygodni do ponad roku.

Grupa BoomBit na początkowym etapie produkcji nie jest w stanie precyzyjnie przewidzieć ani reakcji konsumentów, ani poziomu przychodów ze sprzedaży w momencie wprowadzenia gry na rynek. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowa gra Grupy BoomBit, ze względu na czynniki, których Grupa BoomBit nie mogła przewidzieć, nie odniesie sukcesu rynkowego. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Grupy BoomBit. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy BoomBit. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

Niektórzy gracze decydują się na korzystanie z oferowanych produktów w sposób niezgodny z przepisami prawa własności intelektualnej. W wyniku działalności osób trzecich, obecnie tworzone są i mogą również powstawać w przyszłości nielegalne programy, które umożliwiają odbiorcom gier dystrybuowanych przez Grupę BoomBit postęp w grze lub uzyskanie odpłatnych funkcjonalności w grze bez dokonywania mikropłatności, które, zgodnie z zamierzeniami Grupy BoomBit, warunkują osiągnięcie takiego rezultatu. Rozpowszechnienie tego rodzaju programów może skutkować zmniejszeniem popytu konsumentów na udostępniane przez Grupę BoomBit odpłatnie w modelu FreeTo-Play wirtualne elementy gry. Ponadto takie podmioty mogą oferować graczom nabycie w sposób nieautoryzowany takich samych bądź podobnych wirtualnych elementów. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy BoomBit lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw własności intelektualnej

W ramach prowadzonej działalności Grupa BoomBit wykorzystuje zarówno oprogramowanie stworzone przez pracowników i współpracowników, jak i oprogramowanie osób trzecich, jak również zleca usługi programistyczne w zakresie tworzenia lub rozwoju oprogramowania.

W związku z powyższym, nie jest możliwe całkowite wykluczenie sytuacji, w których w toku działalności Grupy BoomBit dojdzie do naruszenia praw autorskich. Naruszenie może nastąpić wskutek wykorzystania w ramach oferowanych usług całych programów lub ich części, do których prawa przysługują podmiotom trzecim. Powyższa okoliczność może wystąpić zarówno wskutek pierwotnego nieuprawnionego wykorzystania (także nieświadomego) przez Grupę BoomBit programów komputerowych lub innych utworów podlegających ochronie prawno-autorskiej, jak też wskutek następczego wygaśnięcia uprawnienia po stronie Grupy BoomBit (np. wskutek wygaśnięcia lub wypowiedzenia licencji). Powyższe uwagi odnoszą się także do chronionych prawnie baz danych, wykorzystywanych w programowaniu.

Podstawą prawną korzystania z takiego oprogramowania przez Grupę BoomBit są odpowiednie umowy licencyjne lub umowy przenoszące autorskie prawa majątkowe. Grupa BoomBit nie może zapewnić, że w każdym przypadku nabycie praw do korzystania z oprogramowania nastąpiło skutecznie lub w niezbędnym zakresie, jak również, że osoby trzecie

nie będą podnosiły przeciwko Grupie BoomBit roszczeń, zarzucając naruszenie ich praw własności intelektualnej, bądź że ochrona praw do korzystania z takiego oprogramowania będzie przez Grupę BoomBit realizowana skutecznie. Ponadto nie można zagwarantować, że w każdym przypadku Grupa BoomBit będzie w stanie dokonać przedłużenia okresu licencji, a tym samym dalej korzystać z danego oprogramowania, po zakończeniu pierwotnie przewidzianego okresu trwania licencji. Oprócz tego, w ramach prac wewnętrznych Grupy BoomBit nad rozwiązaniami informatycznymi prowadzonymi z udziałem osób współpracujących z Grupą BoomBit na podstawie umów cywilnoprawnych, nie można wykluczyć sytuacji, w której mogą powstać wątpliwości, czy Grupa BoomBit skutecznie nabyła we właściwym zakresie autorskie prawa majątkowe do rozwiązań informatycznych stworzonych przez takie osoby. Grupa BoomBit może więc być narażona na ryzyko zgłaszania przez osoby trzecie roszczeń dotyczących wykorzystywanego przez Grupę BoomBit oprogramowania, co w przypadku uznania roszczeń może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki, sytuację lub perspektywę rozwoju Grupy BoomBit.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej Grupy BoomBit

Do grupy praw własności intelektualnej Grupy BoomBit należą m.in. autorskie prawa majątkowe, znaki towarowe, a także prawa do domen internetowych. Istnieje ryzyko nieuprawnionego wykorzystania przez osoby trzecie elementów własności intelektualnej Grupy BoomBit, np.: znaków towarowych lub projektowania przez podmioty konkurencyjne własnych usług i produktów podobnych lub naśladujących produkty Grupy BoomBit w sposób mylący dla odbiorców. Istnieje ryzyko, że aktywność takich podmiotów zostanie odebrana jako aktywność Grupy BoomBit, co może negatywnie wpłynąć na odbiór działalności Grupy BoomBit wśród użytkowników.

Ryzyko wynikające z powiązań rodzinnych pomiędzy członkami organów BoomBit

Akcjonariuszami mniejszościowym Spółki są pozostający w związku małżeńskim Pani Karolina Szablewska-Olejarz i Pan Marcin Olejarz. Pan Marcin Olejarz pełni funkcję Prezesa Zarządu Spółki, natomiast Pani Karolina Szablewska-Olejarz pełni funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Jednoczesne istnienie stosunków rodzinnych pomiędzy Panem Marcinem Olejarzem i Panią Karoliną Szablewską-Olejarz oraz sprawowanie przez nich funkcji w różnych organach Spółki (pełniących w spółce inne role) może prowadzić do występowania sytuacji, w których dojdzie do zaistnienia konfliktu interesów. Zgodnie ze statutem BoomBit, Członek Zarządu informuje Zarząd, oraz odpowiednio członek Rady Nadzorczej informuje Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania oraz powstrzymuje się od zabierania głosu w dyskusji i od głosowania nad uchwałą w sprawie, w której zaistniał konflikt interesów.

Ryzyko związane z brakiem porównywalności wyników z podstawowej działalności operacyjnej w poszczególnych latach

Model biznesowy Grupy BoomBit bazuje w głównej mierze na uzyskiwaniu wpływów z tytułu mikropłatności i reklam emitowanych w grach wydawanych przez spółki Grupy. W toku bieżącej działalności Grupy mogą wystąpić jednorazowe, istotne wartościowo transakcje, odbiegające od podstawowego modelu biznesowego. Wskazany czynnik ryzyka może skutkować brakiem porównywalności wyników z podstawowej działalności operacyjnej Grupy BoomBit w poszczególnych latach.

11.3 Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym

Ryzyko związane z wypłatą dywidendy w przyszłości

Zgodnie z art. 348 § 4 KSH zwyczajne walne zgromadzenie spółki publicznej ustala dzień dywidendy oraz termin wypłaty dywidendy. Maksymalna kwota, która może zostać przeznaczona do podziału między akcjonariuszy jest równa zyskowi

za ostatni rok obrotowy wraz z niepodzielonymi zyskami z lat ubiegłych oraz kwotami przeniesionymi z utworzonych z zysku kapitałów zapasowych i rezerwowych, pomniejszonym o niepokryte straty, akcje własne oraz inne kwoty, które powinny zostać przeznaczone na kapitał zapasowy lub rezerwowy.

Zgodnie z wymienionymi powyżej składnikami kwoty, która może zostać przeznaczona do podziału, kluczową rolę odgrywają zyski Grupy BoomBit. Pomimo dołożenia należytej staranności i podjęcia wszelkich możliwych działań, Grupa BoomBit może nie osiągnąć wyniku finansowego pozwalającego na wypłacenie dywidendy bądź wypłacenie jej w wysokości oczekiwanej przez Inwestorów.

Ponadto uchwała o wypłacie dywidendy jest podejmowana bezwzględną większością głosów. Przy strukturze akcjonariatu po przeprowadzeniu Oferty i wprowadzeniu BoomBit na GPW, nie można wykluczyć, że interesy akcjonariuszy mniejszościowych będą odmienne od interesów głównych akcjonariuszy. W takiej sytuacji – z uwagi na rozkład głosów – może dojść do przegłosowania uchwały w zakresie wypłaty dywidendy, odpowiadającej oczekiwaniom kluczowych akcjonariuszy.

Ryzyko związane z wahaniami kursu notowań i ograniczonej płynności obrotu akcjami

Kurs notowań akcji BoomBit może podlegać znacznym wahaniom, w związku z wystąpieniem zdarzeń i czynników, na które Grupa BoomBit może nie mieć wpływu. Do takich zdarzeń i czynników należy zaliczyć m.in. zmiany wyników finansowych BoomBit, zmiany w szacunkach zyskowności opracowanych przez analityków, zmiany perspektyw różnych sektorów gospodarki, zmiany przepisów prawnych wpływające na działalność Grupy BoomBit oraz ogólną sytuację gospodarki.

Rynki giełdowe doświadczają co pewien czas znacznych wahań cen i wolumenu obrotów, co także może negatywnie wpływać na cenę rynkową Akcji Spółki. Aby zoptymalizować stopę zwrotu, inwestorzy mogą być zmuszeni inwestować długoterminowo, ponieważ instrumenty te mogą być nieodpowiednią inwestycją krótkoterminową.

Dopuszczenie Akcji Spółki do obrotu na GPW nie powinno być interpretowane jako zapewnienie płynności ich obrotu. W przypadku, gdy odpowiedni poziom obrotów nie zostanie osiągnięty lub utrzymany, może to negatywnie wpłynąć na płynność i cenę Akcji. Nawet jeśli osiągnięty zostanie odpowiedni poziom obrotów Akcjami, to przyszła cena rynkowa Akcji może być niższa od bieżącej. Nie można więc zapewnić, iż osoba nabywająca Akcje BoomBit będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie.

Ryzyko związane z niewypełnianiem obowiązków informacyjnych spółki publicznej

Spółki publiczne notowane na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA zobligowane są do wypełniania obowiązków informacyjnych, w tym do przekazywania KNF, spółce prowadzącej rynek regulowany oraz do publicznej wiadomości informacji dotyczących Prospektu, informacji bieżących i informacji okresowych, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami Ustawy o Ofercie Publicznej i wydanych na jej podstawie rozporządzeń wykonawczych. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania powyższych obowiązków przez spółkę publiczną KNF może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym albo nałożyć – biorąc pod uwagę w szczególności sytuację finansową podmiotu, na który kara jest nakładana – karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN albo zastosować obie sankcje łącznie (art. 96 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej). Ponadto zgodnie z art. 98 ust. 7 Ustawy o Ofercie Publicznej, BoomBit S.A. oraz podmiot, który brał udział w sporządzeniu informacji, o których mowa w art. 56 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest jednocześnie obowiązany do naprawienia szkody wyrządzonej przez udostępnienie do publicznej wiadomości nieprawdziwej informacji lub przemilczenie informacji chyba, że ani on, ani osoby, za które odpowiada, nie ponoszą winy.

Ponadto jeżeli emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 17 ust. 1 i 4-8 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, KNF może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym, a w przypadku gdy papiery wartościowe emitenta są wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu – decyzję o wykluczeniu tych papierów wartościowych z obrotu w tym systemie, albo nałożyć karę pieniężną do wysokości 10.364.000,00 PLN lub kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 10.364.000,00 PLN, albo zastosować obie sankcje łącznie. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

VI. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd BoomBit S.A. w składzie:

- 1) Marcin Olejarz - Prezes Zarządu
- 2) Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares - Wiceprezes Zarządu
- 3) Marek Pertkiewicz - Członek Zarządu

potwierdza, że zgodnie z jego najlepszą wiedzą, półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową grupy kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej wynik finansowy.

Sprawozdanie Zarządu zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej BoomBit S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 25 września 2023 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu