

BOOMBIT



SKONSOLIDOWANY ROZSZERZONY RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A.

ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2021 ROKU

GDAŃSK, 24 WRZEŚNIA 2021 ROKU

Spis treści

I.	Pismo Prezesa Zarządu	4
II.	Wybrane dane finansowe do skonsolidowanego rozszerzonego raportu okresowego Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za okres zakończony 30 czerwca 2021 roku.....	5
III.	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 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.....	13
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	15
5	Sezonowość działalności	16
6	Segmenty operacyjne	16
7	Przychody ze sprzedaży	16
8	Koszt własny sprzedaży	17
9	Podatek dochodowy	17
10	Nakłady na prace rozwojowe	18
11	Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe	19
12	Kapitały	19
13	Zysk na jedną akcję.....	20
14	Dywidendy.....	20
15	Instrumenty finansowe według typu.....	20
16	Zobowiązania i aktywa warunkowe.....	22
17	Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	22
18	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	23
19	Płatności w formie akcji	24
20	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy.....	25
IV.	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku.....	26
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	26
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	28
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	29
1	Informacje ogólne	30
2	Podstawa sporządzenia.....	30
3	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	33
4	Sezonowość działalności	33
5	Przychody ze sprzedaży	34
6	Koszt własny sprzedaży	35
7	Podatek dochodowy	36
8	Nakłady na prace rozwojowe	36
9	Kapitały	37
10	Zysk na jedną akcję.....	38
11	Dywidendy.....	38
12	Instrumenty finansowe	38
13	Zobowiązania i aktywa warunkowe.....	40
14	Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych	40
15	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	41
16	Płatności w formie akcji	43
17	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy.....	43
V.	Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 CZERWCA 2021 roku.....	44
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym	44
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	54
3	Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta.....	54
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	55
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące.....	55

6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	55
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi.....	55
8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach.....	55
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	55
10	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego kwartału.....	57
11	Zarządzanie ryzykiem	57
VI.	Oświadczenie zarządu.....	72

I. PISMO PREZESA ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

oddaję w Państwa ręce skonsolidowany raport półroczny Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za pierwsze półrocze 2021 roku.

Bardzo dobre wyniki osiągnięte przez Grupę w pierwszym półroczu 2021 roku to zasługa konsekwentnej realizacji naszej strategii opartej na trzech filarach zdywersyfikowanej działalności. Zajmujemy się przede wszystkim produkcją i wydawaniem własnych gier rozwijając jednocześnie działalność wydawniczą pod marką BoomHits w ramach której współpracujemy aktualnie z kilkunastoma zewnętrznymi studiami z całego świata. Z najlepszymi zespołami deweloperów gier hyper-casual tworzymy Joint Ventures, które są coraz bardziej widoczne w strukturze Grupy.

Najlepszym przykładem i zachętą dla utalentowanych twórców gier może być powołanie w pierwszym półroczu 2021 roku spółki ADC Games, której współudziałowcem jest brytyjskie studio deweloperskie App Design Company. Wspólne przedsięwzięcie ma już na swoim koncie pierwszy sukces wydawniczy w postaci gry Superhero Race!, która pojawiła się na rynku w maju 2021 roku i ma pozytywny wpływ na rezultaty finansowe Grupy. Nasze kolejne Joint Venture to powołanie w trzecim kwartale spółki Skyloft, wspólnego przedsięwzięcia z tureckim studiem Cappuccino, które w marcu tego roku wyprodukowało we współpracy z BoomHits grę Shoe Race - jeden z największych tegorocznych sukcesów wydawniczych Grupy BoomBit. Wśród gier hyper-casual, które istotnie kontrybuują do naszych wyników należy też wyróżnić Bike Jump, czy Slingshot Stunt Driver, stworzony jeszcze w 2020 roku wspólnie ze studiem TapNice, z którym w kwietniu wydaliśmy też Make It Fly, kolejny ważny dla nas tegoroczny tytuł.

Z pełną satysfakcją mogę powiedzieć, że nasz zdywersyfikowany model dobrze się sprawdza i jest to jeden z powodów systematycznej poprawy wyników Grupy BoomBit, której odzwierciedleniem są cztery kolejne miesiące od marca do czerwca w których przekroczyliśmy 20 mln zł przychodów z gier oraz trzy kolejne miesiące począwszy od marca, w których ustanawialiśmy rekordowe poziomy przychodów z gier. W pierwszym półroczu 2021 roku Grupa BoomBit miała 114,6 mln zł przychodów z gier i było to o 66% więcej niż w analogicznym okresie 2020 roku. Głównym motorem tego wzrostu były przychody wypracowane przez gry hyper-casual, a jednocześnie dzięki Hunt Royale wzrosły nasze przychody z gier mid-core. Jesteśmy bardzo zadowoleni z dotychczasowych rezultatów tej gry, dlatego dalej ją rozwijamy i już wkrótce planujemy uruchomienie nowych trybów rozgrywki i dodanie dodatkowych funkcjonalności.

W pierwszym półroczu 2021 roku mieliśmy 18,4 mln zł EBITDA (+14,8% rdr), a skorygowany zysk netto ukształtował się na poziomie 9,8 mln zł (+17,1% rdr). Intensywnie rozwijaliśmy narzędzia i autorskie rozwiązania do optymalizacji kosztu pozyskania graczy i maksymalizacji zwrotu z gier, dzięki którym jesteśmy aktualnie w stanie prowadzić efektywne kampanie marketingowe dla dowolnej liczby gier. Liczba pobrań gier Grupy BoomBit w pierwszym półroczu wyniosła 113,9 mln, a łączna liczba pobrań naszych gier w historii Grupy właśnie przekroczyła symboliczną barierę 1 miliarda.

To niezwykle powód do dumy i dowód uznania graczy, którzy od ponad 10 lat spędzają swój wolny czas korzystając z wydawanych przez BoomBit gier. Przez ten czas staliśmy się rozpoznawalną na całym świecie marką, istotnym graczem rynku hyper-casual, a także dla wielu utalentowanych deweloperów pożądanym partnerem dającym szansę rozwoju. Na tym nie poprzestajemy i dalej będziemy rozwijali naszą działalność opartą na trzech stabilnych filarach, a o naszych kolejnych sukcesach mam nadzieję opowiedzieć Państwu przy okazji następnych raportów okresowych.

Zapraszam do lektury niniejszego raportu.

Z wyrazami szacunku,
Marcin Olejarz
Prezes Zarządu BoomBit S.A.

II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2021 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	113 571	70 182	24 976	15 802
Koszt własny sprzedaży	(96 910)	(55 360)	(21 312)	(12 465)
Wynik brutto ze sprzedaży	16 661	14 822	3 664	3 337
Wynik z działalności operacyjnej	11 971	10 369	2 633	2 335
Wynik przed opodatkowaniem	11 520	10 415	2 533	2 345
Wynik netto	9 410	8 371	2 069	1 885
Dochody całkowite razem	10 025	8 150	2 205	1 835
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	6 842	8 168	1 505	1 839
- przypadające na udziały niekontrolujące	3 183	(18)	700	(4)
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	0,46	0,63	0,10	0,14
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	15 014	13 239	3 302	2 981
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(7 261)	(5 449)	(1 597)	(1 227)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(25)	(22)	(5)	(5)
Przepływy pieniężne netto razem	7 728	7 768	1 700	1 749
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	47 460	47 652	10 498	10 326
Aktywa obrotowe	67 085	42 690	14 839	9 251
Razem aktywa	114 545	90 342	25 337	19 577
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	71 035	64 764	15 713	14 034
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	3 317	2 058	734	446
Razem kapitał własny	74 352	66 822	16 447	14 480
Zobowiązania długoterminowe	4 474	3 684	990	798
Zobowiązania krótkoterminowe	35 719	19 836	7 901	4 298
Razem zobowiązania	40 193	23 520	8 891	5 097
Razem kapitał własny i zobowiązania	114 545	90 342	25 337	19 577

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021	2020	2021	2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	65 650	60 430	14 437	13 607
Koszt własny sprzedaży	(57 233)	(48 667)	(12 586)	(10 958)
Wynik brutto ze sprzedaży	8 417	11 763	1 851	2 649
Wynik z działalności operacyjnej	3 731	8 080	821	1 819
Wynik przed opodatkowaniem	7 200	8 117	1 583	1 828
Wynik netto	6 460	6 485	1 421	1 460
Dochody całkowite razem	6 460	6 485	1 421	1 460
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	0,48	0,48	0,11	0,11
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 080	13 204	1 117	2 973
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(3 327)	(5 920)	(732)	(1 333)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(55)	(24)	(12)	(5)
Przepływy pieniężne netto razem	1 698	7 260	373	1 635
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	43 505	41 166	9 623	8 920
Aktywa obrotowe	58 739	37 604	12 993	8 149
Razem aktywa	102 244	78 770	22 616	17 069
Razem kapitał własny	67 360	60 471	14 900	13 104
Zobowiązania długoterminowe	4 639	3 604	1 026	781
Zobowiązania krótkoterminowe	30 245	14 695	6 690	3 184
Razem zobowiązania	34 884	18 299	7 716	3 965
Razem kapitał własny i zobowiązania	102 244	78 770	22 616	17 069

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2021 i 2020 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz 31 grudnia 2020 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 2021 roku - 4,5472 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku – 4,4413 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2021 roku – 4,5208 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2020 roku – 4,6148 EUR/PLN.

**III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY
 KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2021 ROKU**

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	7	113 571	70 182	70 677	32 389
Koszt własny sprzedaży	8	(96 910)	(55 360)	(60 554)	(26 942)
Wynik brutto ze sprzedaży		16 661	14 822	10 123	5 447
Koszty ogólnego zarządu	8	(4 817)	(4 454)	(2 425)	(2 284)
Przychody operacyjne pozostałe		129	47	(696)	(566)
Koszty operacyjne pozostałe		(2)	(46)	(1)	(37)
Wynik z działalności operacyjnej		11 971	10 369	7 001	2 560
Przychody finansowe		41	66	25	26
Koszty finansowe		(492)	(20)	(485)	(11)
Wynik przed opodatkowaniem		11 520	10 415	6 541	2 575
Podatek dochodowy	9	(2 110)	(2 044)	(1 013)	(564)
Wynik netto		9 410	8 371	5 528	2 011
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku:					
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		615	(221)	(531)	(518)
Dochody całkowite razem		10 025	8 150	4 997	1 493
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		6 842	8 168	2 860	1 502
- przypadające na udziały niekontrolujące		3 183	(18)	2 137	(9)
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		6 227	8 389	3 391	2 020
- przypadające na udziały niekontrolujące		3 183	(18)	2 137	(9)
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
- podstawowy / rozwodniony	13	0,46	0,63	0,25	0,16

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

Nota	30 czerwca	31 grudnia
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(badane)</i>
Aktywa trwałe		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 427	1 506
Nakłady na prace rozwojowe	10 19 498	21 162
Wartość firmy	11 15 578	15 203
Udziały i akcje	15 6 483	6 483
Aktywa finansowe pozostałe	15 3 235	2 126
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 239	1 172
	47 460	47 652
Aktywa obrotowe		
Należności handlowe	28 644	14 618
Należności z tytułu podatku dochodowego	11	3
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	10 086	6 195
Aktywa finansowe pozostałe	15 -	1 126
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	28 344	20 748
	67 085	42 690
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	-	-
Razem aktywa	114 545	90 342
Kapitał własny		
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej		
Kapitał zakładowy	12 6 710	6 710
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	32 063	32 063
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej	1 730	1 433
Kapitały pozostałe	19 3 676	3 247
Zatrzymane zyski	26 856	21 311
	71 035	64 764
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	3 317	2 058
Razem kapitał własny	74 352	66 822
Zobowiązania		
Zobowiązania długoterminowe		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	3 874	3 508
Zobowiązania finansowe pozostałe	15 600	176
	4 474	3 684
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania finansowe pozostałe	15 134	103
Zobowiązania handlowe	31 753	15 650
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	435	549
Zobowiązania pozostałe	3 293	3 503
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	104	31
	35 719	19 836
Razem zobowiązania	40 193	23 520
Razem kapitał własny i zobowiązania	114 545	90 342

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Nota	Przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej						Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	Razem kapitał własny
	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Razem		
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)	6 710	32 063	1 433	3 247	21 311	64 764	2 058	66 822
Całkowite dochody	-	-	297	-	6 227	6 524	3 183	9 707
Rozliczenie nabycia	-	-	-	-	4	4	-	4
Uchwała o podziale wyniku	-	-	-	-	-	-	(2 610)	(2 610)
Sprzedaż udziałów	-	-	-	-	(686)	(686)	686	-
Płatności w formie akcji	19	-	-	429	-	429	-	429
Na dzień 30 czerwca 2021 (niebadane)	6 710	32 063	1 730	3 676	26 856	71 035	3 317	74 352
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)	6 710	32 063	1 115	2 389	8 761	51 038	(17)	51 021
Całkowite dochody	-	-	(221)	-	8 389	8 168	(18)	8 150
Płatności w formie akcji	-	-	-	429	-	429	-	429
Na dzień 30 czerwca 2020 (niebadane)	6 710	32 063	894	2 818	17 150	59 635	(35)	59 600

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem		11 520	10 415
Korekty:		3 494	2 824
Amortyzacja	8	6 451	5 684
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		(12)	495
Odsetki		32	52
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		4	-
Odpis aktualizujący nakłady na prace rozwojowe		-	(398)
Zmiana stanu należności	17	(18 195)	(8 473)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	17	16 439	3 913
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	19	279	282
Płatności w formie akcji	19	429	429
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		(1 933)	840
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		15 014	13 239
Działalność inwestycyjna			
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		5	-
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek		-	505
Odsetki otrzymane		-	14
Nabycie spółki		(4)	-
Środki pieniężne z nabycia spółek		3	29
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		(233)	(35)
Nakłady na prace rozwojowe	10	(4 422)	(5 535)
Udzielone pożyczki		-	(424)
Wpłaty dywidendy udziałowcom mniejszościowym		(2 610)	-
Nabycie udziałów		-	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(7 261)	(5 449)
Działalność finansowa			
Wpływy z kredytów i pożyczek		30	-
Spłata zobowiązań leasingowych		(51)	(19)
Odsetki		(4)	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(25)	(22)
Przepływy pieniężne netto razem		7 728	7 768
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		(132)	(132)
Środki pieniężne na początek okresu		20 748	3 530
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:		28 344	11 166
- o ograniczonej możliwości dysponowania		-	-

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

Grupa Kapitałowa BoomBit S.A. („Grupa”) składa się ze Spółki BoomBit S.A. („Spółka”, „jednostka dominująca”), która jest jednostką dominującą Grupy i jej spółek zależnych (patrz Nota 2). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2021 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze.

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 2018r.
Numer statystyczny REGON i data nadania:	REGON 221062100; nadano dnia 14 sierpnia 2010 roku

Czas trwania jednostki dominującej oraz jednostek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej jest 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.

Na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego skonsolidowanego sprawozdania finansowego w skład Zarządu wchodzi:

- 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 oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- 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 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, Wielka Brytania	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 Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	60%	16.10.2018
BoomHits Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018
MoonDrip Sp. z o.o.	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	70%	28.05.2021

- W dniu 7 kwietnia 2021 roku zawarta została umowa inwestycyjna z brytyjskim studiem deweloperskim App Design Dot Company Ltd. („ADC”) oraz umowa sprzedaży na rzecz ADC 50% udziałów w spółce ADC Games Sp. z o.o., za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 2,5 tys PLN.
- W związku z realizacją warunków wynikających z umowy inwestycyjnej zawartej w dniu 1 lipca 2020 roku, dotyczącej sprzedaży udziałów w spółce TapNice sp. z o.o., BoomBit dokonał w dniu 7 kwietnia 2021 roku na rzecz współudziałowca sprzedaży 10 udziałów, stanowiących 10% kapitału zakładowego tej spółki, za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 500 PLN.
- W dniu 28 maja 2021 roku Spółka nabyła 70 udziałów w spółce Maisly Games Sp. z o.o., co stanowiło 70% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 3,5 tys. PLN za cenę 3,5 tys. PLN.

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 2020 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. Grupa dostrzega zagrożenie związane z potencjalnym kryzysem epidemiologicznym na świecie, który może wywołać spowolnienie gospodarcze, recesję na rynkach giełdowych oraz spowolnienie w realizacji produktów Grupy. Wiele czynników jest niezależnych od Grupy, jednakże Grupa podejmuje kroki w celu minimalizacji zagrożenia i terminowej realizacji swoich prac. Na dzień publikacji śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania, Grupa nie zidentyfikowała negatywnych skutków koronawirusa COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Grupy, a także jej wyników finansowych. Na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności przez Grupę.

Walutą funkcjonalną jednostki dominującej oraz walutą prezentacji niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego jest złoty polski (PLN), a wszystkie wartości liczbowe podane są w tysiącach złotych, o ile nie wskazano inaczej.

3.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy za rok zakończony dnia 31 grudnia 2020 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej.

- a) Zmiany do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 - reforma IBOR - Faza II, opublikowane 27 sierpnia 2020 i obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Przepisy opublikowane w ramach Fazy II reformy IBOR dotyczą:
- zmian przepływów pieniężnych, wynikających z umów – dodanie do MSSF 9 rozwiązania, które umożliwi ujęcie modyfikacji umownych przepływów pieniężnych ze względu na reformę IBOR poprzez aktualizację efektywnej stopy procentowej kontraktu w celu odzwierciedlenia przejścia na alternatywną stopę referencyjną (nie będzie obowiązku zaprzestania ujmowania lub korygowania wartości bilansowej instrumentów finansowych); analogiczne rozwiązanie dotyczy MSSF 16 w zakresie ujęcia przez leasingobiorców modyfikacji leasingu;
 - rachunkowości zabezpieczeń - nie będzie konieczności zaprzestania stosowania rachunkowości zabezpieczeń tylko ze względu na zmiany wymagane przez reformę, jeśli zabezpieczenie spełnia inne kryteria rachunkowości zabezpieczeń; i
 - ujawnień - spółki będą zobowiązane do ujawnienia informacji o nowych ryzykach wynikających z reformy oraz o tym, jak zarządza przejściem na alternatywne stopy referencyjne.

- b) Zmiany do MSSF 4 Umowy ubezpieczeniowe - odroczenie MSSF 9, opublikowane 25 czerwca 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Zmiany przewidują dwa opcjonalne rozwiązania w celu zmniejszenia wpływu różnych dat wejścia w życie MSSF 9 i MSSF 17;
- c) Zmiany do MSSF 16 Leasing - Ulgi w czynszach związane z COVID-19, opublikowane 28 maja 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 czerwca 2020 roku. Zmiany przewidują możliwość nietraktowania przez leasingobiorców ulg w czynszach jako modyfikacji leasingu, jeżeli są bezpośrednią konsekwencją COVID-19 i spełniają określone warunki.

Powyższe zmiany nie mają istotnego wpływu na śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

3.2 Standardy, zmiany i interpretacje istniejących standardów, które zostały opublikowane, a nie weszły 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 (opublikowano dnia 30 stycznia 2014 roku) – zgodnie z decyzją Komisji Europejskiej proces zatwierdzania standardu w wersji wstępnej nie zostanie zainicjowany przed ukazaniem się standardu w wersji ostatecznej - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE – mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2016 roku lub później;
- b) Zmiany do MSSF 10 i MSR 28 Transakcje sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem (opublikowano dnia 11 września 2014 roku) – prace prowadzące do zatwierdzenia niniejszych zmian zostały przez UE odłożone bezterminowo - termin wejścia w życie został odroczony przez RMSR na czas nieokreślony;
- c) MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe (opublikowano dnia 18 maja 2017 roku) w tym Zmiany do MSSF 17 (opublikowano 25 czerwca 2020) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- d) Zmiany do MSR 1 Prezentacja sprawozdań finansowych: Podział zobowiązań na krótkoterminowe i długoterminowe (opublikowano dnia 23 stycznia 2020 roku oraz 15 lipca 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- e) Zmiany do MSSF 3: Zmiany do odniesień do Założeń Konceptyjnych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- f) Zmiany do MSR 16: Rzeczowe aktywa trwałe: przychody osiągnięte przed oddaniem do użytkowania (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- g) Zmiany do MSR 37: Umowy rodzące obciążenia – koszty wypełnienia obowiązków umownych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;

- h) Zmiany wynikające z przeglądu MSSF 2018-2020 (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- i) Zmiany do MSR 1 i Stanowiska Praktycznego 2: Ujawnianie informacji dotyczących zasad (polityki) rachunkowości (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- j) Zmiany do MSR 8: Definicja wartości szacunkowych (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- k) Zmiany do MSSF 16: Ustępstwa czynszowe związane z Covid-19 po 30 czerwca 2021 (opublikowano dnia 31 marca 2021 roku) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 kwietnia 2021 roku lub później;
- l) Zmiany do MSR 12: Podatek odroczony dotyczący aktywów i zobowiązań powstających na skutek pojedynczej transakcji (opublikowano dnia 6 maja 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Zarząd nie zakończył jeszcze prac nad oceną wpływu wprowadzenia pozostałych standardów oraz interpretacji na stosowane przez Grupy 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 Ważniejsze stosowane przez Grupę zasady rachunkowości

Opis stosowanych szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku.

4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Sporządzenie skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy wymaga od Zarządu jednostki dominującej osądów, szacunków oraz założeń, które mają wpływ na prezentowane przychody, koszty, aktywa i zobowiązania i powiązane z nimi noty oraz ujawnienia dotyczące zobowiązań warunkowych. Niepewność co do tych założeń i szacunków może spowodować istotne zmiany wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w przyszłości. W procesie stosowania zasad (polityki) rachunkowości Zarząd dokonał następujących osądów, które mają największy wpływ na przedstawiane wartości bilansowe aktywów i zobowiązań.

Opis stosowanych osądów i szacunków przez Grupę został opisany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku.

Utrata wartości ośrodków wypracowujących środki pieniężne oraz pojedynczych składników aktywów

Grupa przeanalizowała wystąpienie przesłanek utraty wartości istotnych aktywów trwałych, takich jak nakłady na prace rozwojowe oraz udziały w pozostałych jednostkach. Na podstawie przeprowadzonych analiz nie stwierdzono konieczności dokonania odpisów aktualizujących.

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Segmenty operacyjne

Grupa podstawową działalność prowadzi w jednym segmencie, obejmującym produkcję i wydawanie gier na urządzenia mobilne.

7 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
mikropłatności i sprzedaż cyfrowych kopii	21 989	19%	13 800	20%
reklamy	91 178	81%	55 540	79%
pozostałe	404	0%	842	1%
	113 571	100%	70 182	100%
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	113 167	100%	69 340	99%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
iOS	51 710	46%	30 935	45%
Android	59 693	53%	37 849	55%
pozostałe	1 764	1%	556	0%
	113 167	100%	69 340	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Ameryka Północna	60 472	53%	32 436	47%
Europa	30 581	27%	21 613	31%
Azja	15 089	13%	11 346	16%
Australia i Oceania	3 209	3%	1 957	3%
Ameryka Południowa	3 253	3%	1 551	2%
Afryka	563	1%	437	1%
	113 167	100%	69 340	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Facebook	30 481	26%	20 002	29%
Google	17 693	15%	7 041	10%
AdMob	11 573	10%	11 545	16%
Unity Technologies	11 310	10%	10 513	16%
IronSource	9 767	9%	5 788	8%
Applovin	9 609	8%	1 673	2%
Apple	9 108	8%	6 489	9%
Fyber Monetization	6 030	5%	2 060	3%
Vungle	1 881	2%	1 601	2%
Pangle Tik Tok	1 868	2%	559	1%
Nintendo	1 728	2%	485	1%
AdColony	919	1%	47	0%
pozostali	1 604	2%	2 379	3%
	113 571	100%	70 182	100%

8 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Amortyzacja	6 451	5 684
Zużycie materiałów i energii	161	125
Usługi obce	94 131	55 109
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	6 746	4 140
<i>Koszty user acquisition</i>	65 634	35 249
<i>Koszty rev share</i>	6 227	4 849
Podatki i opłaty	120	32
Wynagrodzenia	5 620	3 861
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	768	430
Pozostałe koszty rodzajowe	67	108
Razem koszty według rodzaju	107 318	65 349
Nakłady na prace rozwojowe	(5 591)	(5 535)
Koszty ogólnego zarządu	(4 817)	(4 454)
Koszty własny sprzedaży	96 910	55 360

9 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Zysk brutto	11 520	10 415
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(2 189)	(1 979)
Różnica na podatku wg innej stawki	39	33
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów <i>w tym: koszty programów motywacyjnych</i>	25	(146)
<i>Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych</i>	-	(135)
<i>Przychody niebędące podstawą do opodatkowania</i>	(6)	-
<i>Korekty CIT dotyczące lat ubiegłych</i>	21	-
<i></i>	-	48
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(2 110)	(2 044)
efektywna stopa podatkowa	18,3%	19,6%

10 Nakłady na prace rozwojowe

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)					
Koszt	44 779	14 370	88	9 593	68 830
Umorzenie narastająco	(28 249)	(6 710)	(88)	-	(35 047)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 481)	(1 275)	-	(7 865)	(12 621)
Wartość netto	13 049	6 385	-	1 728	21 162
Zwiększenia*	-	-	-	4 422	4 422
Transfer między kategoriami	4 369	1 560	-	(5 929)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	3	12	-	43	58
Amortyzacja	(4 714)	(1 430)	-	-	(6 144)
Na dzień 30 czerwca 2021 (niebadane)					
Koszt	49 151	15 942	88	8 129	73 310
Umorzenie narastająco	(32 963)	(8 140)	(88)	-	(41 191)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 481)	(1 275)	-	(7 865)	(12 621)
Wartość netto	12 707	6 527	-	264	19 498

*Wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w nocie nr 8 o przychody uzyskane w fazie soft launch w kwocie 1 169 tys. PLN

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 4 371 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 220 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 1 169 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)					
Koszt	34 651	12 828	88	11 254	58 821
Umorzenie narastająco	(18 549)	(4 246)	(88)	-	(22 883)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 535)	(652)	-	(4 166)	(6 353)
Wartość netto	14 567	7 930	-	7 088	29 585
Zwiększenia	-	-	-	5 535	5 535
Transfer między kategoriami	6 283	775	-	(7 058)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	(3)	(24)	-	(69)	(96)
Amortyzacja	(4 315)	(1 230)	-	-	(5 545)
Na dzień 30 czerwca 2020 (niebadane)					
Koszt	40 931	13 579	88	9 662	64 260
Umorzenie narastająco	(22 864)	(5 476)	(88)	-	(28 428)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 535)	(652)	-	(4 166)	(6 353)
Wartość netto	16 532	7 451	-	5 496	29 479

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 4 414 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 121 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

11 Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe

Zmiana wartości firmy w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku wynika z naliczonych różnic kursowych na dzień kończący okres sprawozdawczy w wysokości 372 tys. PLN oraz nabycia udziałów w Spółce Maisly Games Sp. z o.o. w maju 2021 roku.

	Wartość firmy	Oprogramowanie komputerowe	Pozostałe	Razem
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)				
Koszt	15 203	61	25	15 289
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	15 203	-	-	15 203
Zwiększenia	3	-	-	3
Różnice kursowe	372	-	-	372
Na dzień 30 czerwca 2021 (niebadane)				
Koszt	15 578	61	25	15 664
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	15 578	-	-	15 578
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)				
Koszt	14 440	61	25	14 526
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	14 440	-	-	14 440
Zwiększenia	371	-	-	371
Różnice kursowe	(324)	-	-	(324)
Na dzień 30 czerwca 2020 (niebadane)				
Koszt	14 487	61	25	14 573
Umorzenie narastająco	-	(61)	(25)	(86)
Wartość netto	14 487	-	-	14 487

12 Kapitały

Kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 czerwca 2021 roku przedstawiał 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
	13 420 000	6 710 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 837 208	918 604	13,69%	14,61%
Marcin Olejarz	1 862 500	931 250	13,88%	14,74%
ATM Grupa SA	4 000 000	2 000 000	29,81%	30,90%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,76%	29,48%
Pozostali akcjonariusze	1 995 292	997 646	14,87%	10,27%
	13 420 000	6 710 000	100,00%	100,00%

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

13 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	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	6 227	8 389
Liczba akcji* (w szt.)	13 420 000	13 420 000
Wynik na akcję zwykłą i rozwodnioną (w PLN)	0,46	0,63

* Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym.

14 Dywidendy

W dniu 24 czerwca 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o przeznaczeniu zysku netto Spółki za 2020 rok w kwocie 6 449 tys. PLN w całości na kapitał zapasowy Spółki.

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie dokonywano wypłat dywidend.

15 Instrumenty finansowe według typu

Zarówno na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Grupie występowały wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu, za wyjątkiem udziałów w SuperScale Sp. z o.o. („SuperScale”) oraz Opcji Call dotyczącej udziałów w SuperScale, wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

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

	30 czerwca	31 grudnia
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	28 644	14 618
Aktywa finansowe pozostałe	3 235	3 252
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	28 344	20 748
	60 223	38 618
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 483	6 483
	6 483	6 483
Aktywa finansowe	66 706	45 101

	30 czerwca	31 grudnia
	2021	2020
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	31 753	15 650
Zobowiązania finansowe pozostałe	258	279
	32 011	15 929
Zobowiązania wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Opcja call na udziały w SuperScale Sp. z o.o.	476	-
	476	-
Zobowiązania finansowe	32 487	15 929

Instrumenty finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu

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

- pożyczki udzielone przez jednostkę dominującą wspólnie kontrolowaną spółkę Moondrip sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 1 077 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 30 czerwca 2023 roku.
- pożyczki udzielone 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.

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 czerwca 2021 Grupa wykazuje:

- zobowiązanie z tytułu leasingu 198 tys. PLN (z czego na dzień bilansowy jako zobowiązanie długoterminowe wykazuje kwotę 94 tys. PLN, natomiast na koniec okresu porównawczego 249 tys. PLN, w tym jako zobowiązanie długoterminowe 146 tys. PLN). Zobowiązania dotyczą dwóch umów najmu samochodów osobowych na okres 3 lat (zawartych w 2019 i w 2020 roku). Umowy zostały rozpoznane jako zobowiązanie finansowe pozostałe oraz prawo do użytkowania (w aktywach trwałych). W okresie sprawozdawczym Grupa nie zawarła nowych umów leasingowych.
- zobowiązanie z tytułu otrzymanej pożyczki przez spółkę TapNice Sp. z o.o. Pożyczka została udzielona przez udziałowca mniejszościowego. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy zobowiązanie z tytułu pożyczki wyniosło 30 tys. PLN (kwota bez odsetek) i zostało zaprezentowane jako zobowiązanie finansowe krótkoterminowe. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania pożyczka została w całości uregulowana.
- zobowiązanie z tytułu otrzymanej pożyczki przez spółkę Maisly Games Sp. z o.o. Pożyczka została udzielona przez udziałowca mniejszościowego. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy zobowiązanie z tytułu pożyczki wyniosło 30 tys. PLN (kwota bez odsetek) i zostało zaprezentowane jako zobowiązanie finansowe długoterminowe. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 9 grudnia 2022 roku.

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN. W dniu 30 listopada 2020 roku Spółka podpisała aneks do powyższej umowy, zgodnie z którym termin ostatecznej spłaty kredytu określono na dzień 30 listopada 2021 roku. Oprocentowanie kredytu oparte jest na stawce WIBOR 1M powiększonej o marżę. Na dzień kończący okres sprawozdawczy kredyt nie został wykorzystany. Zabezpieczenie kredytu zostało opisane w nodzie nr 16.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

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.

Wartość godziwa udziałów w SuperScale (Poziom 2) została ustalona na podstawie ceny subskrypcyjnej dla nowych udziałowców, określonej w Umowie Inwestycyjnej z dnia 17 sierpnia 2020 roku oraz docelowej liczbie udziałów wyemitowanych przez Superscale.

Grupa rozpoznała ponadto zobowiązanie finansowe dotyczące opcji call dla funduszu Level-Up First S.à.r.l. ("Level-Up"), do nabycia od Spółki 112 udziałów w SuperScale, w terminie 6 lat od dnia zawarcia Umowy inwestycyjnej. Wartość godziwa tego zobowiązania (Poziom 3) została ustalona w oparciu o zasady ustalenia ceny realizacji opcji call, szczegółowo określone w Umowie Inwestycyjnej.

Utrata wartości aktywów finansowych

Grupa posiada przeterminowaną należność od kontrahenta zagranicznego, fińskiego producenta gier mobilnych („kontrahent”). Na dzień 30 czerwca 2021 należność od kontrahenta wynosiła 214 tys. EUR (985 tys. PLN). Grupa posiada zabezpieczenie tej należności, szczegółowo opisane w nocie nr 16.

W dniu 14 grudnia 2020 roku Spółka złożyła pozew o wydanie nakazu zapłaty 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, co umożliwiło rozpoczęcie 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.

Na podstawie dokonanej analizy scenariuszy dotyczących możliwości odzyskania zaległych należności od kontrahenta, Grupa uznała, iż na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, prawdopodobieństwo odzyskania zaległych należności od kontrahenta lub alternatywnie od SuperScale jest wysokie, tym samym należności te nie zostały objęte odpisem aktualizującym.

16 Zobowiązania i aktywa warunkowe

Zarówno na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego nie wystąpiły istotne zobowiązania warunkowe, za wyjątkiem opisanych poniżej.

Na dzień bilansowy Grupa posiadała aktywo warunkowe. Aktywo dotyczy zabezpieczenia należności handlowych od kontrahenta zagranicznego („kontrahent”). Zabezpieczenie zostało ustanowione na podstawie zawartej umowy między SuperScale a Spółką w dniu 1 kwietnia 2019 roku i obejmowało 100% należności wraz z odsetkami naliczonymi.

W ramach Umowy Inwestycyjnej dotyczącej warunków inwestycji w SuperScale Sp. z o.o. („Umowa inwestycyjna”), zawartej w dniu 17 sierpnia 2020 roku, strony uzgodniły, że w okresie 2 lat od zawarcia niniejszej umowy Spółka nie będzie dochodzić od SuperScale jakichkolwiek roszczeń związanych z udzielonym zabezpieczeniem. Umowa inwestycyjna przewiduje ponadto, iż w przypadku niespełnienia określonych umownie warunków po okresie 2 lat, SuperScale będzie zobowiązany do zapłaty na rzecz Spółki jedynie 50% niespłaconych należności kontrahenta. Na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego należność od kontrahenta wyniosła 214 tys. EUR (kwota bez odsetek), co stanowi 965 tys. PLN. Na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz na dzień wydania niniejszego sprawozdania finansowego Spółka nie skorzystała z zabezpieczenia. Na pozostałe posiadane należności Spółka nie posiada ustanowionych zabezpieczeń.

Zabezpieczenie

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN (aneksowana w dniu 30 listopada 2020 roku – patrz nota nr 15), w wyniku czego ustanowiono hipotekę zabezpieczającą na majątku Spółki. Na dzień 30 czerwca 2021 roku wartość bilansowa zabezpieczonego majątku wyniosła 994 tys. PLN, natomiast na dzień 31 grudnia 2020 roku 1 018 tys. PLN.

17 Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(17 917)	(8 221)
- należności nabyte poprzez przejęcia	1	30
- zmiana stanu rozliczenia kosztów płatności w formie akcji	(279)	(282)
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(18 195)	(8 473)
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	16 421	3 948
- zobowiązania nabyte poprzez przejęcia	(3)	(54)
- zmiana stanu zobowiązań leasingowych	51	19
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek	(30)	-
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	16 439	3 913

18 Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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. 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 2021 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązаныmi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe <i>(niebadane)</i>	Pożyczki udzielone <i>(niebadane)</i>	Pożyczki otrzymane <i>(niebadane)</i>	Przychody <i>(niebadane)</i>	Zakupy <i>(niebadane)</i>	Zobowiązania handlowe i pozostałe <i>(niebadane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	24	1 137	-	25	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska Olejarz	-	-	-	2	103	-
Marcin Olejarz	1	-	-	6	25	23
Marek Pertkiewicz	1	-	-	4	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	30	-	12	-
	26	1 137	30	37	140	23

Na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe <i>(badane)</i>	Pożyczki udzielone <i>(badane)</i>	Pożyczki otrzymane <i>(badane)</i>	Przychody <i>(niebadane)</i>	Zakupy <i>(niebadane)</i>	Zobowiązania handlowe i pozostałe <i>(badane)</i>
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	30	1 125	-	57	-	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
Karolina Szablewska Olejarz	2	-	-	-	78	-
Marcin Olejarz	4	-	-	1	-	316
Marek Pertkiewicz	-	-	-	1	-	-
Grzegorz Regliński	-	-	30	-	-	5
	36	1 125	30	59	78	321

Wynagrodzenia organów oraz kluczowej kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Wynagrodzenia		
Zarząd	858	396
<i>Zarząd jednostki dominującej</i>	<i>846</i>	<i>396</i>
<i>Zarząd pozostałych jednostek</i>	<i>12</i>	<i>-</i>
Rada Nadzorcza	156	156
Kluczowa kadra kierownicza	557	166
	1 571	718

19 Płatności w formie akcji

W Grupie rozliczane są obecnie programy motywacyjne w formie akcji:

- warranty zrealizowane i wydane akcje – Warranty przyznane i wydane Panu Ivanowi Trancikowi, który zobowiązał się do współpracy ze Spółką w zakresie Business Intelligence, optymalizacji monetyzacji oraz User Acquisition w okresie 3 lat. Warrant został zrealizowany w maju 2019 roku, akcje zostały wydane w listopadzie 2019 roku, tym samym kapitał podstawowy Spółki został podwyższony o 60 tys. PLN. Warranty wyceniono na kwotę 1 674 tys. PLN i ujęto w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako rozliczenia międzyokresowe kosztów. Kwota jest rozliczana w koszty wynagrodzeń przez okres 3 lat

począwszy od grudnia 2018 roku. W kosztach wynagrodzeń w bieżącym okresie ujęto 279 tys. PLN, na koniec okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 233 tys. PLN. Na koniec poprzedniego okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 512 tys. PLN jako część krótkoterminową.

- warranty subskrypcyjne - 21 lutego 2019 roku Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji i wydania Pani Kathee Chimowitz do 120 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych, pod warunkiem pozostawania w zarządzie podmiotów wchodzących w skład Grupy lub świadczenia usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Warranty wyceniono na kwotę 2 224 tys. PLN. Kwota jest ujmowana systematycznie w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako koszty wynagrodzeń przez okres pozostały do realizacji kolejnych transz. Na koniec okresu sprawozdawczego jako kapitały pozostałe wykazano z tego tytułu kwotę 2.002 tys. PLN (z czego w bieżącym okresie sprawozdawczym zostało rozpoznane 429 tys. PLN).

20 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 24 sierpnia 2021 roku jednostka zależna BoomHits Sp. z o.o. („BoomHits”) nabyła 100 udziałów w spółce EQ2 Sp. z o.o. („EQ2”) co stanowiło 100% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 5 tys. PLN, za cenę 7,5 tys. PLN. W dniu 10 września 2021 roku zawarta została Umowa Inwestycyjna pomiędzy Spółką, EQ2, BoomHits oraz tureckim studiem deweloperskim Cappuccino Yazılım Bilişim A.Ş. („Cappuccino”). W ramach tej umowy BoomHits zobowiązał się do sprzedaży na rzecz Cappuccino 50% udziałów w EQ2, za cenę w wysokości ich wartości nominalnej, tj. 2,5 tys. PLN. EQ2 (obecnie w trakcie rejestracji w sądzie jest zmiana firmy na Skyloft) będzie prowadzić działalność produkcyjną i wydawniczą w zakresie gier komputerowych.
- W dniu 24 września 2021 roku jednostka zależna ADC Games Sp. z o.o. nabyła 100 udziałów w spółce Iconic Games Sp. z o.o. („Iconic Games”) co stanowiło 100% jej kapitału zakładowego, o wartości nominalnej 50 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 5 tys. PLN za cenę 7,5 tys. PLN. Iconic Games (obecnie w trakcie rejestracji w sądzie jest zmiana firmy na PlayEmber) będzie prowadzić działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych.
- W dniu 10 września 2021 roku jednostka dominująca BoomBit S.A. udzieliła pożyczki jednostce zależnej EQ2 Sp. z o.o. w kwocie 170 tys. USD, z czego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wykorzystano 50 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 10 marzec 2023 roku.

**IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A.
 ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2021 ROKU**

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży	5	65 650	60 430	38 620	27 712
Koszt własny sprzedaży	6	(57 233)	(48 667)	(34 028)	(23 682)
Wynik brutto ze sprzedaży		8 417	11 763	4 592	4 030
Koszty ogólnego zarządu	6	(4 408)	(4 240)	(2 159)	(2 194)
Przychody operacyjne pozostałe		3	572	(546)	(520)
Koszty operacyjne pozostałe		(281)	(15)	(280)	(11)
Wynik z działalności operacyjnej		3 731	8 080	1 607	1 305
Przychody finansowe		3 956	54	3 940	23
Koszty finansowe		(487)	(17)	(484)	(7)
Wynik przed opodatkowaniem		7 200	8 117	5 063	1 321
Podatek dochodowy	7	(740)	(1 632)	(299)	(315)
Wynik netto		6 460	6 485	4 764	1 006
Pozostałe dochody całkowite		-	-	-	-
Dochody całkowite razem		6 460	6 485	4 764	1 006
Wynik na akcję zwykłą / rozwodnioną (w PLN)	10	0,48	0,48	0,35	0,07

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

Nota	30 czerwca	31 grudnia
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(badane)</i>
Aktywa trwałe		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 427	1 506
Nakłady na prace rozwojowe	8 18 945	19 792
Udziały i akcje w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i wspólnych przedsiębiorstwach	11 259	11 259
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	12 6 483	6 483
Aktywa finansowe pozostałe	12 5 391	2 126
	43 505	41 166
Aktywa obrotowe		
Należności handlowe	37 139	16 858
Aktywa finansowe pozostałe	12 329	1 560
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	4 159	3 560
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	17 112	15 626
	58 739	37 604
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		
	-	-
Razem aktywa	102 244	78 770
KAPITAŁ WŁASNY		
Kapitał zakładowy	9 6 710	6 710
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	32 064	32 064
Kapitały pozostałe	3 676	3 247
Zatrzymane zyski	24 910	18 450
Razem kapitał własny	67 360	60 471
ZOBOWIĄZANIA		
Zobowiązania długoterminowe		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 069	3 458
Zobowiązania finansowe pozostałe	12 570	146
	4 639	3 604
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania handlowe	29 048	13 428
Inne zobowiązania finansowe	12 104	103
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	102	178
Zobowiązania pozostałe	991	986
	30 245	14 695
Razem zobowiązania	34 884	18 299
Razem kapitał własny i zobowiązania	102 244	78 770

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Razem kapitał własny
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)		6 710	32 064	3 247	18 450	60 471
Całkowite dochody		-	-	-	6 460	6 460
Płatności w formie akcji	16	-	-	429	-	429
Na dzień 30 czerwca 2021 (niebadane)		6 710	32 064	3 676	24 910	67 360
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)		6 710	32 064	2 389	12 001	53 164
Całkowite dochody		-	-	-	6 485	6 485
Płatności w formie akcji	16	-	-	429	-	429
Na dzień 30 czerwca 2020 (niebadane)		6 710	32 064	2 818	18 486	60 078

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
Nota	2021	2020	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	
Wynik przed opodatkowaniem	7 200	8 117	
Korekty:	(2 120)	5 087	
Amortyzacja	6 128	5 603	
Zyski / (straty) z tytułu różnic kursowych	254	109	
Wynik z działalności inwestycyjnej	6	-	
Zmiana stanu należności, innych należności i rozliczeń międzyokresowych	14 (21 159)	(7 248)	
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	14 16 101	5 042	
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(3 953)	(58)	
Rozliczenie kosztów płatności w formie akcji	708	711	
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(205)	928	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 080	13 204	
Działalność inwestycyjna			
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(193)	(35)	
Nakłady na prace rozwojowe	8 (5 009)	(5 548)	
Wpływy ze spłat udzielonych pożyczek	100	85	
Udzielenie pożyczek	(2 143)	(423)	
Odsetki od pożyczek	9	4	
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	(9)	(3)	
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	3	-	
Otrzymane dywidendy	3 915	-	
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(3 327)	(5 920)	
Działalność finansowa			
Spłata zobowiązań leasingowych	(51)	(21)	
Odsetki zapłacone	(4)	(3)	
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(55)	(24)	
Przepływy pieniężne netto razem	1 698	7 260	
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	(212)	(258)	
Środki pieniężne na początek okresu	15 626	2 325	
Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:	17 112	9 327	
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	

1 Informacje ogólne

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2021 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-Olejarz, 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 Olejarz – 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 oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodził:

- 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.

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 2020 roku.

Śródroczne skrócone 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. Spółka dostrzega zagrożenie związane z potencjalnym kryzysem epidemiologicznym na świecie, który może wywołać spowolnienie gospodarcze, recesję na rynkach giełdowych oraz spowolnienie w realizacji produktów Spółki. Wiele czynników jest niezależnych od Spółki, jednakże Spółka podejmuje kroki w celu minimalizacji zagrożenia i terminowej realizacji swoich prac. Na dzień publikacji śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania, Spółka nie zidentyfikowała negatywnych skutków pandemii COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Spółki, a także jej wyników finansowych. 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 2021 roku, które zostało zatwierdzone do publikacji w dniu 23 września 2021 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 jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony dnia 31 grudnia 2020 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę opisanych poniżej.

- a) Zmiany do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 - reforma IBOR - Faza II, opublikowane 27 sierpnia 2020 i obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Przepisy opublikowane w ramach Fazy II reformy IBOR dotyczą:
- zmian przepływów pieniężnych, wynikających z umów – dodanie do MSSF 9 rozwiązania, które umożliwi ujęcie modyfikacji umownych przepływów pieniężnych ze względu na reformę IBOR poprzez aktualizację efektywnej stopy procentowej kontraktu w celu odzwierciedlenia przejścia na alternatywną stopę referencyjną (nie będzie obowiązku zaprzestania ujmowania lub korygowania wartości bilansowej instrumentów finansowych); analogiczne rozwiązanie dotyczy MSSF 16 w zakresie ujęcia przez leasingobiorców modyfikacji leasingu;
 - rachunkowości zabezpieczeń - nie będzie konieczności zaprzestania stosowania rachunkowości zabezpieczeń tylko ze względu na zmiany wymagane przez reformę, jeśli zabezpieczenie spełnia inne kryteria rachunkowości zabezpieczeń; i
 - ujawnień - spółki będą zobowiązane do ujawnienia informacji o nowych ryzykach wynikających z reformy oraz o tym, jak zarządza przejściem na alternatywne stopy referencyjne.

- b) Zmiany do MSSF 4 Umowy ubezpieczeniowe - odroczenie MSSF 9, opublikowane 25 czerwca 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 stycznia 2021 roku. Zmiany przewidują dwa opcjonalne rozwiązania w celu zmniejszenia wpływu różnych dat wejścia w życie MSSF 9 i MSSF 17;
- c) Zmiany do MSSF 16 Leasing - Ulgi w czynszach związane z COVID-19, opublikowane 28 maja 2020, obowiązują za okresy roczne rozpoczynające się 1 czerwca 2020 roku. Zmiany przewidują możliwość nietraktowania przez leasingobiorców ulg w czynszach jako modyfikacji leasingu, jeżeli są bezpośrednią konsekwencją COVID-19 i spełniają określone warunki.

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

2.2 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 (opublikowano dnia 30 stycznia 2014 roku) – zgodnie z decyzją Komisji Europejskiej proces zatwierdzania standardu w wersji wstępnej nie zostanie zainicjowany przed ukazaniem się standardu w wersji ostatecznej - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE – mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2016 roku lub później;
- b) Zmiany do MSSF 10 i MSR 28 Transakcje sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy investorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem (opublikowano dnia 11 września 2014 roku) – prace prowadzące do zatwierdzenia niniejszych zmian zostały przez UE odłożone bezterminowo - termin wejścia w życie został odroczony przez RMSR na czas nieokreślony;
- c) MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe (opublikowano dnia 18 maja 2017 roku) w tym Zmiany do MSSF 17 (opublikowano 25 czerwca 2020) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- d) Zmiany do MSR 1 Prezentacja sprawozdań finansowych: Podział zobowiązań na krótkoterminowe i długoterminowe (opublikowano dnia 23 stycznia 2020 roku oraz 15 lipca 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- e) Zmiany do MSSF 3: Zmiany do odniesień do Założeń Konceptyjnych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- f) Zmiany do MSR 16: Rzeczowe aktywa trwałe: przychody osiągnięte przed oddaniem do użytkowania (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- g) Zmiany do MSR 37: Umowy rodzące obciążenia – koszty wypełnienia obowiązków umownych (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;

- h) Zmiany wynikające z przeglądu MSSF 2018-2020 (opublikowano dnia 14 maja 2020 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2022 roku lub później;
- i) Zmiany do MSR 1 i Stanowiska Praktycznego 2: Ujawnianie informacji dotyczących zasad (polityki) rachunkowości (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- j) Zmiany do MSR 8: Definicja wartości szacunkowych (opublikowano dnia 12 lutego 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później;
- k) Zmiany do MSSF 16: Ustępstwa czynszowe związane z Covid-19 po 30 czerwca 2021 (opublikowano dnia 31 marca 2021 roku) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 kwietnia 2021 roku lub później;
- l) Zmiany do MSR 12: Podatek odroczony dotyczący aktywów i zobowiązań powstających na skutek pojedynczej transakcji (opublikowano dnia 6 maja 2021 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później.

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

Spółka 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.

2.3 Zmiany stosowanych przez Spółkę szacunków

Opis stosowanych szacunków przez Spółkę został opisany w sprawozdaniu finansowym za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku. Stosowana polityka rachunkowości nie uległa zmianie w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku.

3 Profesjonalny osąd i istotne szacunki

Sporządzenie sprawozdania finansowego Spółki wymaga od Zarządu Spółki osądów, szacunków oraz założeń, które mają wpływ na prezentowane przychody, koszty, aktywa i zobowiązania i powiązane z nimi noty oraz ujawnienia dotyczące zobowiązań warunkowych. Niepewność co do tych założeń i szacunków może spowodować korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w przyszłości.

W procesie stosowania zasad (polityki) rachunkowości Zarząd dokonał następujących osądów, które mają największy wpływ na przedstawiane wartości bilansowe aktywów i zobowiązań:

Utrata wartości ośrodków wypracowujących środki pieniężne oraz pojedynczych składników aktywów

Spółka przeanalizowała wystąpienie przesłanek utraty wartości istotnych aktywów trwałych, takich jak nakłady na prace rozwojowe oraz udziały i akcje w jednostkach zależnych. Na podstawie przeprowadzonych analiz nie stwierdzono konieczności dokonania odpisów aktualizujących.

4 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

5 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
rev share	40 212	61%	7 246	12%
reklamy	24 431	37%	52 193	86%
mikropłatności	213	0%	335	1%
pozostałe	794	2%	656	1%
	65 650	100%	60 430	100%
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	24 644	38%	52 528	87%

W celu lepszego odzwierciedlenia podziału ról spółek w Grupie Kapitałowej BoomBit („Grupa”), zmieniono część procesów biznesowych w Grupie. W wyniku tego zmieniła się struktura przychodów w Spółce ze względu na źródła. Zmiana nie wpłynęła na sumę przychodów Spółki, ani Grupy.

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Android	13 123	53%	29 466	56%
iOS	11 346	46%	23 003	44%
pozostałe	175	1%	59	0%
	24 644	100%	52 528	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
Ameryka Północna	13 608	54%	24 889	47%
Europa	6 785	28%	16 317	31%
Azja	2 703	11%	8 163	16%
Australia i Oceania	750	3%	1 488	3%
Ameryka Południowa	685	3%	1 289	2%
Afryka	113	1%	382	1%
	24 644	100%	52 528	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2021 <i>(niebadane)</i>		2020 <i>(niebadane)</i>	
BoomBit Games	38 992	59%	6 225	10%
Facebook	8 915	14%	19 740	33%
AdMob	3 657	6%	9 212	15%
Unity Technologies	3 673	6%	10 512	17%
IronSource	2 856	4%	5 617	9%
AppLovin	2 594	4%	1 668	3%
Fyber	1 534	2%	2 060	3%
BoomHits	694	1%	2	0%
Pangle Tik Tok	508	1%	559	1%
Play With Games	500	1%	855	1%
AdColony	294	1%	47	0%
Vungle	274	0%	1 601	3%
TapNice	202	0%	2	0%
Apple	188	0%	271	0%
PixelMob	120	0%	167	1%
Mintegral	32	0%	1 576	3%
pozostali	617	1%	316	1%
	65 650	100%	60 430	100%

6 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Amortyzacja	6 128	5 603
Zużycie materiałów i energii	143	125
Usługi obce, w tym:	55 246	48 379
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	64	100
<i>Koszty user acquisition</i>	40 787	35 228
<i>Koszty rev share</i>	4 104	2 674
Podatki i opłaty	69	17
Wynagrodzenia	4 959	3 857
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	726	430
Pozostałe koszty rodzajowe	41	44
Razem koszty według rodzaju	67 312	58 455
Nakłady na prace rozwojowe	(5 671)	(5 548)
Koszty ogólnego zarządu	(4 408)	(4 240)
Koszty własny sprzedaży	57 233	48 667

7 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Zysk przed opodatkowaniem	7 200	8 117
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	(1 368)	(1 542)
Przychody niepodatkowe	765	-
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(137)	(143)
- w tym koszty programów motywacyjnych	(135)	(135)
Korekta podatku za lata ubiegłe	-	53
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(740)	(1 632)
Efektywna stopa podatkowa	10,3%	20,1%

W 2021 roku Spółka otrzymała dywidendę od jednostki powiązanej, która jest zwolniona z opodatkowania zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych. W wyniku tego efektywna stopa podatkowa jest niższa od stopy nominalnej podatku (19%) i wynosi 10,3%.

8 Nakłady na prace rozwojowe

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe w budowie	Razem
Na dzień 1 stycznia 2021 (badane)					
Koszt	42 289	13 038	88	6 665	62 080
Umorzenie narastająco	(26 637)	(6 473)	(88)	-	(33 198)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 756)	(48)	-	(5 286)	(9 090)
Wartość netto	11 896	6 517	-	1 379	19 792
Zwiększenia*	-	-	-	5 009	5 009
Transfer między kategoriami brutto	3 819	1 560	-	(5 379)	-
Amortyzacja	(4 520)	(1 336)	-	-	(5 856)
Na dzień 30 czerwca 2021 (niebadane)					
Koszt	46 108	14 598	88	6 295	67 089
Umorzenie narastająco	(31 157)	(7 809)	(88)	-	(39 054)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(3 756)	(48)	-	(5 286)	(9 090)
Wartość netto	11 195	6 741	-	1 009	18 945

*Wartość zwiększeń różni się od wartości nakładów na prace rozwojowe wykazanych w nocie nr 6 o przychody uzyskane w fazie soft launch w kwocie 662 tys. PLN.

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 4 508 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 163 tys. PLN. Wydatki zostały pomniejszone o przychody w fazie soft launch w kwocie 662 tys. PLN. Amortyzacja zakończonych prac rozwojowych jest w całości odnoszona w koszt własny sprzedaży.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe w budowie	Razem
Na dzień 1 stycznia 2020 (badane)					
Koszt	33 211	11 513	88	8 315	53 127
Umorzenie narastająco	(17 738)	(4 089)	(88)	-	(21 915)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 422)	(48)	-	(2 664)	(4 134)
Wartość netto	14 051	7 376	-	5 651	27 078
Zwiększenia	-	-	-	5 548	5 548
Transfer między kategoriami brutto	6 283	775	-	(7 058)	-
Amortyzacja	(4 300)	(1 164)	-	-	(5 464)
Na dzień 30 czerwca 2020 (niebadane)					
Koszt	39 494	12 288	88	6 805	58 675
Umorzenie narastająco	(22 038)	(5 253)	(88)	-	(27 379)
Odpisy z tytułu utraty wartości	(1 422)	(48)	-	(2 664)	(4 134)
Wartość netto	16 034	6 987	-	4 141	27 162

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 4 427 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 121 tys. PLN.

9 Kapitały

Kapitał podstawowy oraz struktura udziałowców na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 czerwca 2021 roku przedstawiał 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		
	13 420 000	6 710 000		
			Liczba akcji	Wartość nominalna
			Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 837 208	918 604	13,69%	14,61%
Marcin Olejarz	1 862 500	931 250	13,88%	14,74%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	29,81%	30,90%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	27,76%	29,48%
Pozostali akcjonariusze	1 995 292	997 646	14,87%	10,27%
	13 420 000	6 710 000	100,00%	100,00%

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

10 Zysk na jedną akcję

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

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Wynik netto (w tys. PLN)	6 460	6 485
Liczba akcji* (w szt.)	13 420 000	13 420 000
Wynik na akcję zwykły i rozwodniony (w PLN)	0,48	0,48

* średnioważona liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

11 Dywidendy

W dniu 24 czerwca 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o przeznaczeniu zysku netto Spółki za 2020 rok w kwocie 6 449 tys. PLN w całości na kapitał zapasowy Spółki.

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie dokonywano wypłat dywidend.

12 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 Sp. z o.o. („SuperScale”) oraz Opcji Call dotyczącej udziałów w SuperScale, wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

	30 czerwca 2021 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2020 <i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	37 139	16 858
Aktywa finansowe pozostałe	5 720	3 686
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	17 112	15 626
	59 971	36 170
Aktywa wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Udziały i akcje w jednostkach pozostałych	6 483	6 483
	6 483	6 483
Aktywa finansowe	66 454	42 653
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	29 048	13 428
Inne zobowiązania finansowe	198	249
	29 246	13 677
Zobowiązania wyceniane wg wartości godziwej poprzez wynik finansowy		
Opcja call na udziały SuperScale Sp. z o.o.	476	-
	476	-
Zobowiązania finansowe	29 722	13 677

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):

- pożyczki udzielone spółce Moondrip sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 1 077 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 30 czerwca 2023 roku.
- pożyczki udzielone spółce SuperScale sp. z o.o. („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.
- pożyczki udzielone spółce Mindsense Games Sp. z o.o. w łącznej kwocie 241 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 31 marca 2022 roku.
- pożyczkę udzieloną spółce TapNice Sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 70 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania pożyczka została w całości uregulowana.
- pożyczkę udzieloną spółce BoomHits Sp. z o.o. w kwocie 2 000 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczek oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczek ustalony został na 31 grudnia 2023 roku.
- pożyczkę udzieloną spółce ADC Games Sp. z o.o. w kwocie 20 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 7 października 2022 roku.
- pożyczkę udzieloną spółce Maisly Games Sp. z o.o. w kwocie 70 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 28 grudnia 2022 roku.

Jako zobowiązania finansowe pozostałe na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 30 czerwca 2021 Spółka wykazuje zobowiązanie z tytułu leasingu 198 tys. PLN (z czego na dzień bilansowy jako zobowiązanie długoterminowe wykazuje kwotę 94 tys. PLN, natomiast na koniec okresu porównawczego 249 tys. PLN, w tym jako zobowiązanie długoterminowe 146 tys. PLN). Zobowiązania dotyczą dwóch umów najmu samochodów osobowych na okres 3 lat (zawartych w 2019 i w 2020 roku). Umowy zostały rozpoznane jako zobowiązanie finansowe pozostałe oraz prawo do użytkowania (w aktywach trwałych). W okresie sprawozdawczym Spółka nie zawarła nowych umów leasingowych.

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN. W dniu 30 listopada 2020 roku Spółka podpisała aneks do powyższej umowy, zgodnie z którym termin ostatecznej spłaty kredytu określono na dzień 30 listopada 2021 roku. Oprocentowanie kredytu oparte jest na stawce WIBOR 1M powiększonej o marżę. Na dzień kończący okres sprawozdawczy kredyt nie został wykorzystany. Zabezpieczenie kredytu zostało opisane w notcie nr 13.

Instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

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.

Wartość godziwa udziałów w SuperScale (Poziom 2) została ustalona na podstawie ceny subskrypcyjnej dla nowych udziałowców, określonej w Umowie Inwestycyjnej z dnia 17 sierpnia 2020 roku oraz docelowej liczbie udziałów wyemitowanych przez Superscale.

Spółka rozpoznała ponadto zobowiązanie finansowe dotyczące opcji call dla funduszu Level-Up First S.à.r.l. ("Level-Up"), do nabycia od Spółki 112 udziałów w SuperScale, w terminie 6 lat od dnia zawarcia Umowy inwestycyjnej. Wartość godziwa tego zobowiązania (Poziom 3) została ustalona w oparciu o zasady ustalenia ceny realizacji opcji call, szczegółowo określone w Umowie Inwestycyjnej.

Utrata wartości aktywów finansowych

Spółka posiada przeterminowaną należność od kontrahenta zagranicznego, fińskiego producenta gier mobilnych („kontrahent”). Na dzień 30 czerwca 2021 należność od kontrahenta wynosiła 214 tys. EUR (965 tys. PLN). Grupa posiada zabezpieczenie tej należności, szczegółowo opisane w nocie nr 13.

W dniu 14 grudnia 2020 roku Spółka złożyła pozew o wydanie nakazu zapłaty 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, co umożliwiło rozpoczęcie 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 wysłała do Sądu 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.

Na podstawie dokonanej analizy scenariuszy dotyczących możliwości odzyskania zaległych należności od kontrahenta, Spółka uznała, iż na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego, prawdopodobieństwo odzyskania zaległych należności od kontrahenta lub alternatywnie od SuperScale jest wysokie, tym samym należności te nie zostały objęte odpisem aktualizującym.

13 Zobowiązania i aktywa warunkowe

Zarówno na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego nie wystąpiły istotne zobowiązania warunkowe, poza opisanymi poniżej.

Na dzień bilansowy Spółka posiadała aktywo warunkowe. Aktywo dotyczy zabezpieczenia należności handlowych od kontrahenta zagranicznego („kontrahent”). Zabezpieczenie zostało ustanowione na podstawie zawartej umowy między SuperScale Sp. z o.o., a Spółką w dniu 1 kwietnia 2019 roku. Zabezpieczenie obejmuje wartość 100% należności wraz z odsetkami naliczonymi. W ramach umowy inwestycyjnej dotyczącej warunków inwestycji w SuperScale („Umowa inwestycyjna”), zawartej w dniu 17 sierpnia 2020 roku, strony uzgodniły, że w okresie 2 lat od zawarcia niniejszej umowy Spółka nie będzie dochodzić od SuperScale jakichkolwiek roszczeń związanych z udzielonym zabezpieczeniem.

Umowa inwestycyjna przewiduje ponadto, iż w przypadku niespełnienia określonych warunków po okresie 2 lat, SuperScale będzie zobowiązany do zapłaty na rzecz Spółki jedynie 50% niespłaconych należności kontrahenta. Na dzień kończący okres sprawozdawczy, jak i na koniec okresu porównywalnego należność od kontrahenta wyniosła 214 tys. EUR (kwota bez odsetek), co stanowi 965 tys. PLN. Na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz na dzień wydania niniejszego sprawozdania finansowego Spółka nie skorzystała z zabezpieczenia. Na pozostałe posiadane należności Spółka nie posiada ustanowionych zabezpieczeń.

Zabezpieczenie

W dniu 25 października 2019 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym do wysokości limitu 2 100 tys. PLN (aneksowana w dniu 30 listopada 2020 roku – patrz nota nr 12), w wyniku czego ustanowiono hipotekę zabezpieczającą na majątku Spółki. Na dzień 30 czerwca 2021 roku wartość bilansowa zabezpieczonego majątku wyniosła 994 tys. PLN, natomiast na dzień 31 grudnia 2020 roku 1 018 tys. PLN.

14 Nota objaśniająca do śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021 <i>(niebadane)</i>	2020 <i>(niebadane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(22 914)	(7 505)
- zmiana stanu należności z tytułu udzielonych pożyczek	2 034	539
- zmiana stanu rozliczeń kosztów płatności w formie akcji	(279)	(282)
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(21 159)	(7 248)
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	16 050	5 016
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu leasingu	51	26
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	16 101	5 042

15 Transakcje z podmiotami powiązаныmi

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. 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 2021 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązаныmi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe <i>(niebadane)</i>	Pożyczki udzielone <i>(niebadane)</i>	Zobowiązania handlowe i pozostałe <i>(niebadane)</i>	Pożyczki otrzymane <i>(niebadane)</i>	Przychody <i>(niebadane)</i>	Zakupy <i>(niebadane)</i>
Jednostki zależne						
BoomBit Games Ltd.	23 659	-	-	-	38 992	38
Boombit Inc.	-	-	42	-	-	-
Maisly Games Sp. z o.o.**	241	70	-	-	95	-
TapNice Sp. z o.o.	5 106	72	2	-	203	2
BoomHits Sp. z o.o.	4 349	2 010	-	-	704	-
PixelMob Sp. z o.o.	217	-	-	-	120	-

Play With Games Ltd.	247	-	-	-	500	-
ADC Games Sp. z o.o.*	1 903	76	-	-	19	-
Mindsense Games Sp. z o.o.	90	257	-	-	90	9
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	24	1 137	-	-	25	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
ATM Grupa SA	-	-	-	-	-	-
Karolina Szablewska-Olejarz	-	-	-	-	2	103
Marcin Olejarz	1	-	23	-	6	25
Marek Pertkiewicz	1	-	-	-	4	-
We Are One Ltd.	-	-	-	-	-	-
	35 838	3 622	67	-	40 760	177

* Kwoty wykazane przy dochodach i zakupach dotyczą okresu, w którym spółka ADC Games stała się podmiotem powiązanym, tj. od marca 2021 roku. Większość należności powstała w wyniku refakturowania kosztów, które zgodnie z polityką rachunkowości nie są ujmowane jako przychody, lecz prezentowane per saldo w pozostałej działalności operacyjnej

** Kwoty wykazane w przychodach i zakupach dotyczą okresu, w którym spółka Maisly Games stała się podmiotem powiązanym, tj. od maja 2021 roku

Na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi 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>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Jednostki zależne						
Best Top Fun Games Sp. z o.o.*	-	-	-	-	4	-
BoomBit Games Ltd.	5 279	-	-	-	6 225	484
TapNice Sp. z o.o.	2 590	71	-	-	1	-
BoomHits Sp. z o.o.	3	-	133	-	2	224
PixelMob Sp. z o.o.	263	-	-	-	167	-
Play With Games Ltd.	417	-	-	-	855	-
Woodge Sp. z o.o.*	-	-	-	-	25	-
Mindsense Games Sp. z o.o.	2	363	64	-	2	23
Wspólne przedsięwzięcia						
MoonDrip Sp. z o.o.	30	1 125	-	-	57	-
Podmioty wywierające znaczący wpływ						
ATM Grupa SA	-	-	-	-	-	-
Karolina Szablewska-Olejarz	2	-	-	-	-	78
Marcin Olejarz	4	-	-	-	1	-
Marek Pertkiewicz	-	-	-	-	1	-
We Are One Ltd.	-	-	-	-	-	-
	8 590	1 559	197	-	7 340	809

* Spółki Woodge i Best Top Fun Games zostały zlikwidowane we wrześniu 2020 roku

Wynagrodzenie kluczowych członków kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2021	2020
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wynagrodzenie Członków Zarządu	846	396
Wynagrodzenie Rady Nadzorczej	156	156
Wynagrodzenie kluczowego personelu kierowniczego	185	166
	1 187	718

16 Płatności w formie akcji

W Spółce rozliczane są obecnie programy motywacyjne w formie akcji:

- warranty zrealizowane i wydane akcje – Warranty przyznane i wydane Panu Ivanowi Trancikow, który zobowiązał się do współpracy ze Spółką w zakresie Business Intelligence, optymalizacji monetyzacji oraz User Acquisition w okresie 3 lat. Warrant został zrealizowany w maju 2019 roku, akcje zostały wydane w listopadzie 2019 roku, tym samym kapitał podstawowy Spółki został podwyższony o 60 tys. PLN. Warranty wyceniono na kwotę 1 674 tys. PLN i ujęto w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako rozliczenia międzyokresowe kosztów. Kwota jest rozliczana w koszty wynagrodzeń przez okres 3 lat począwszy od grudnia 2018 roku. W kosztach wynagrodzeń w bieżącym okresie ujęto 279 tys. PLN, na koniec okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 233 tys. PLN. Na koniec poprzedniego okresu sprawozdawczego jako rozliczenia międzyokresowe kosztów wykazano kwotę 512 tys. PLN jako część krótkoterminową.
- warranty subskrypcyjne - 21 lutego 2019 roku Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji i wydania Pani Kathee Chimowitz do 120 000 imiennych warrantów subskrypcyjnych, pod warunkiem pozostawania w zarządzie podmiotów wchodzących w skład Grupy lub świadczenia usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Warranty wyceniono na kwotę 2 224 tys. PLN. Kwota jest ujmowana systematycznie w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako kapitały pozostałe oraz jako koszty wynagrodzeń przez okres pozostały do realizacji kolejnych transz. Na koniec okresu sprawozdawczego jako kapitały pozostałe wykazano z tego tytułu kwotę 2 002 tys. PLN (z czego w bieżącym okresie sprawozdawczym zostało rozpoznane 429 tys. PLN).

17 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

- W dniu 10 września 2021 roku jednostka dominująca BoomBit S.A. udzieliła pożyczki jednostce zależnej EQ2 Sp. z o.o. w kwocie 170 tys. USD, z czego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wykorzystano 50 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na dzień 10 marzec 2023 roku.

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2021 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa skupiała się na działalności w segmencie gier hyper-casual. Jednocześnie kontynuowana była produkcja i wydawanie własnych gier mid-core w modelu Game as a Service („GaaS”), a także w segmencie Driving Simulator, w którym od wielu lat posiada wiodącą pozycję rynkową.

Skonsolidowane kwartalne dane wynikowe

	Q1 2020	Q2 2020	H1 2020	Q1 2021	Q2 2021	H1 2021	zmiana H1 2021 vs H1 2020	% zmiana H1 2021 vs H1 2020
Przychody, w tym:	37,793	32,389	70,182	42,894	70,677	113,571	43,389	62%
Mikropłatności i sprzedaż kopii cyfrowych	6,470	7,330	13,800	6,565	15,424	21,989	8,189	59%
Reklamy	30,567	24,973	55,540	36,168	55,010	91,178	35,638	64%
Główne koszty zmienne:	23,367	20,871	44,238	26,890	50,644	77,534	33,296	75%
Prowizje platform	1,938	2,202	4,140	2,105	4,489	6,594	2,454	59%
User Acquisition*	18,973	16,276	35,249	22,870	41,843	64,713	29,464	84%
Rev share	2,456	2,393	4,849	1,915	4,312	6,227	1,378	28%
Przychody minus główne koszty zmienne	14,426	11,518	25,944	16,004	20,033	36,037	10,093	39%
EBITDA	10,409	5,644	16,053	8,175	10,247	18,422	2,369	15%
Przychody/koszty finansowe	31	15	46	9	(460)	(451)	(497)	-1080%
WYNIK NETTO	6,360	2,011	8,371	3,882	5,528	9,410	1,039	12%
Zdarzenia jednorazowe**	-	-	-	-	476	476	476	100%
Podatek bieżący/odroczone od zdarzeń jednorazowych	-	-	-	-	(91)	(91)	(91)	100%
EBITDA skorygowana	10,409	5,644	16,053	8,175	10,247	18,422	2,369	15%
WYNIK NETTO skorygowany	6,360	2,011	8,371	3,882	5,913	9,795	1,424	17%
udziały mniejszości	-	-	-	1,046	2,137	3,183	3,183	100%

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

** W 2021 roku – wycena opcji call dla funduszu Level-Up First S.à.r.l. do nabycia od Spółki 112 udziałów w SuperScale.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem łączne przychody Grupy (113,6 mln PLN) były o 62% wyższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (70,2 mln PLN). Głównym motorem wzrostu przychodów były gry hyper-casual, które monetyzują się głównie poprzez reklamy - porównując okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku oraz analogiczny okres roku 2020, przychody z reklam wzrosły o 64%. Za wzrost przychodów z mikropłatności odpowiada w głównej mierze gra Hunt Royale, której premiera miała miejsce 25 marca 2021 roku.

Wraz ze wzrostem przychodów z gier, zwiększyły się również koszty własne sprzedaży. W analizowanym okresie 2021 roku wyniosły one 96,9 mln PLN i były wyższe o 41,6 mln PLN, tj. o 75% w porównaniu do analogicznego okresu 2020 roku (55,4 mln PLN). Wzrost ten wynikał przede wszystkim z wyższych wydatków na User Acquisition, które wyniosły 64,7 mln PLN i były wyższe o 29,5 mln PLN, tj. 84% w porównaniu do I półrocza 2020 roku. W ujęciu nominalnym wzrosły również koszty rev share oraz prowizji platform, natomiast udział tych kosztów w relacji do przychodów ukształtował się na podobnym poziomie jak w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Jednocześnie wraz z rozwojem skali działalności Grupy oraz rosnącym portfolio gier, zwiększyły się koszty osobowe ujmowane w koszcie własnym sprzedaży, które w I półroczu 2021 roku wyniosły 8,3 mln PLN, czyli o 4,4 mln PLN więcej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego. Ze względu na specyfikę produkcji gier hyper-casual, większa część kosztów produkcji odnoszona była w rachunek zysków i strat, niż miało to miejsce w I półroczu roku poprzedniego. Ponadto Grupa intensywnie inwestowała w obszar współpracy z zagranicznymi zespołami deweloperskimi, wyspecjalizowanymi w gatunku hyper-casual, co skutkowało wzrostem kosztów usług obcych r/r o 2,7 mln PLN.

Premiery nowych gier oraz krótki okres amortyzacji gier hyper-casual przełożyły się z kolei na wzrost kosztów amortyzacji, która wyniosła 6,5 mln PLN (5,7 mln PLN w I półroczu 2020 roku).

Koszty ogólnego zarządu wzrosły o 8% tj. o 0,4 mln PLN w porównaniu do I półrocza 2020 roku i wyniosły 4,8 mln PLN.

EBITDA (liczona jako wynik z działalności operacyjnej pomniejszony o amortyzację) wyniosła w bieżącym okresie 18,4 mln PLN (16,1 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego), zaś zysk netto skorygowany o zdarzenia jednorazowe ukształtował się na poziomie 9,8 mln PLN (8,4 mln PLN w analogicznym okresie roku poprzedniego).

Suma aktywów Grupy na dzień 30 czerwca 2021 roku wyniosła 114,5 mln PLN, tj. o 24,2 mln PLN więcej niż na koniec roku 2020. Do wzrostu aktywów przyczyniły się przede wszystkim należności handlowe, których saldo wyniosło 28,6 mln PLN, tj. o 14 mln PLN więcej niż na dzień 31 grudnia 2020 roku. Wzrost należności wynikał z ponad dwukrotnie wyższej sprzedaży odnotowanej w czerwcu 2021 roku w porównaniu do czerwca roku poprzedniego. W związku z dodatnimi przepływami pieniężnymi wygenerowanymi przez Grupę w I półroczu 2021 roku, saldo środków pieniężnych wyniosło 28,3 mln PLN i było wyższe o 7,6 mln PLN w porównaniu do 31 grudnia 2020 (20,7 mln PLN).





W pozostałych należnościach najbardziej istotną kwotę stanowią należności z tytułu podatku VAT (9,2 mln PLN na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego w porównaniu do 5,3 mln PLN na koniec 2020 roku). Wzrost był związany z wyższymi wydatkami na UA, co przełożyło się na wyższą kwotę podatku do zwrotu. Większość należności powinna wpłynąć do Spółki w kolejnym kwartale.





Po stronie pasywów, poziom zobowiązań ogółem wyniósł 40,2 mln PLN i zwiększył się o 16,7 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2020 roku. Wzrost wynikał ze zmiany zobowiązań krótkoterminowych (wzrost o 15,9 mln PLN), na co złożyły się w głównej mierze wyższe wydatki na User Acquisition.

1.2 Obszar produkcji i wydawania gier

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu Grupa i spółki z nią powiązane wydały łącznie 18 gier na platformach iOS oraz Android, w tym 16 gier typu hyper-casual i 2 mid-core, oraz 16 gier wydanych w modelu Premium na platformie Nintendo Switch.





Tytuły wydane w I półroczu 2021 roku oraz do dnia publikacji niniejszego sprawozdania zaprezentowano w tabeli poniżej.

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p>Base Jump Wing Suit Flying (wydana 26 stycznia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Sport ekstremalny dla najodważniejszych! Gra pozwala wcielić się w skoczka, który w specjalnym kostiumie lata nad najróżniejszymi lokalacjami. Dzięki intuicyjnej obsłudze każdy może spróbować swoich sił!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Ski Ramp Jumping (wydana 5 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Połączenie kaskaderskich rewolucji i sportów zimowych. W Ski Ramp Jumping skacze się na wielkie odległości na nartach, ale też na sankach i w bobsleju. Wśród zróżnicowanych lokacji znajduje się nie tylko zimowa skocznia - jest również tropikalna wyspa czy miejskie wieżowce.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Extreme Car Sports (wydana 8 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Nowe spojrzenie na samochodową kaskaderkę! Gra pełna szybkości, ekscytujących samochodów i skoków na ekstremalne odległości. Wśród zróżnicowanych lokacji, dostępnych graczowi, znajdują się m.in. cyberpunkowe miasto i lotniskowiec!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Shoe Race (wydana 15 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra łącząca świat mody i pieszych wyścigów! Zadaniem gracza jest zmienianie butów tak, by pasowały do nawierzchni. Tylko szybkość i umiejętność dobierania stroju pozwolą wygrać wyścig!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Hunt Royale (wydana 25 marca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek Battle Royale/MOBA</p> <p>Innowacyjna gra multiplayer, która łączy szalenie popularne gatunki Battle Royale i MOBA. Gracz jako łowca walczy z najrozmaitszymi fantastycznymi stworami, rywalizując jednocześnie z innymi graczami. Do wyboru jest 30 wyjątkowych wojowników, oferujących zróżnicowane style zabawy.</p> <p>Główne źródło przychodów: mikropłatności</p>	
<p>Make It Fly (wydana 26 kwietnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Coś dla kreatywnych miłośników lotnictwa. Gra o konstruowaniu fantastycznych maszyn latających i sprawdzaniu, jak poradzą sobie w powietrzu. Z wykorzystaniem dostępnych części gracz składa własny samolot tak, by poradził sobie w różnych scenariuszach. Intuicyjny interfejs i różnorodność dostępnych możliwości sprawiają, że można tu dać upust swojej pomysłowości!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Idle Inventor - Factory Tycoon (wydana 29 kwietnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek Idle Clicker</p> <p>Oryginalna gra idle i efekt ponad roku pracy zespołu developerskiego. Gracz buduje tu różnego rodzaju fabryki, produkujące rozmaite pojazdy - samochody, samoloty, sprzęt wojskowy, a nawet pojazdy kosmiczne! Dzięki dobrze przemyślanemu balansowi rozgrywki zabawy jest tu na długo!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Idle Gas Station (wydana 24 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Idle Gas Station to wyjątkowe połączenie gatunków idle i hyper-casual. Gracz prowadzi tu stację benzynową, dbając o jej rozwój, zarobki i przyciąganie nowych klientów. Do odkrycia jest 5 zróżnicowanych lokacji, a w trakcie rozgrywki gracz odblokowuje kolejne samochody.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Superhero Race! (wydana 20 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Superbohatera wariacja na temat niezwykle popularnego "Shoe Race". Gracz obserwuje zmagania superbohaterów, którym musi wybierać moce odpowiednie do stojącego przed nimi wyzwania. Gra oferuje prostą, angażującą rozgrywkę, która wciągnie nie tylko fanów filmów o superbohaterach.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Ramp Bike Jumping (wydana 18 maja 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra o niesamowitych ewolucjach powietrznych na motorze. Pojawia się w niej punkcja za akrobacje i rozmaite, zróżnicowane pojazdy do wyboru - w tym nawet sanki! To, co to najważniejsze to dobra zabawa połączona z odrobiną szaleństwa!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Multi Race: Match The Car (wydana 7 czerwca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Oryginalne podejście do tematyki gry samochodowej. W grze dopasowujemy pojazdy do zmieniającej się powierzchni. Całość przedstawiona jest w przyjemnej do oka oprawie 2D, a podczas rozgrywki trzeba się wykazać refleksem, spostrzegawczością i odrobiną abstrakcyjnego myślenia.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Offroad Hill Climb (wydana 10 czerwca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra typu hyper-casual dla fanów jeżdżenia poza utartymi szlakami. Offroad Hill Climb pozwala zasiąść za kierownicą jednej z potężnych maszyn i bić rekordy w trudnych warunkach terenowo-pogodowych. Do odkrycia jest 10 samochodów i 25 poziomów.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Super Hero Flying School (wydana 6 lipca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Każdy bohater był kiedyś... początkującym bohaterem. I każdy musiał kiedyś nauczyć się latać. Teraz każdy gracz może zobaczyć, jakie to uczucie! W tej produkcji wcielić się można w rozlicznych herosów, trenujących swoje umiejętności w zróżnicowanych lokacjach.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Crazy Plane Landing (wydana 21 lipca 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra dla miłośników akrobatycznych wyczynów. Lotnicze ewolucje, w których lądowanie - jakkolwiek obecne w tytule - jest całkowicie opcjonalne. Opcjonalna za to nie jest destrukcja i świetna zabawa. Gra będzie rozbudowywana o kolejne poziomy w przyszłości.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Raft Life (wydana 16 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Jak może wyglądać życie na pełnym morzu? O tym można się przekonać w tej grze. Gracz zbiera surowce i rozbudowuje swoją tratwę o kolejne elementy. Czekają na niego różne niebezpieczeństwa i niespodzianki.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Kiss in Public (wydana 16 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Gra o nastolatkach, okazujących sobie uczucie w miejscach publicznych. Celem jest takie pocałowanie drugiej osoby, by nie zauważyli tego postronni. Niewinna i zabawna produkcja, przyciągająca swoim urokiem i bezpretensjonalnością.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

<p>Construction Ramp Jumping (wydana 30 sierpnia 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Nieokreślona destrukcja, powodowana za pomocą ciężkiego wyposażenia prostu z placów budowy. Dzięki tej grze można się przekonać, jak to jest rzucić walcem drogowym w budynek, a to dopiero początek. Na gracza czeka tu wiele równie szalonych wyzwań, które utrzymają przed ekranem na długo!</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	
<p>Fight Pose (wydana 1 września 2021 roku)</p> 	<p>Gatunek hyper-casual</p> <p>Fight Pose to połączenie bijaćki i gry logicznej. Zadaniem gracza jest tu ustawienie postaci w pozycji bojowej tak, by pokonała przeciwnika. Jeżeli zaliczy trafienie bronią szybciej niż druga postać - wygrywa.</p> <p>Główne źródło przychodów: reklamy</p>	

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

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

3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta

Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta zostały opisane w nocie 2 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2021 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 (24 września 2021 roku) oraz na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. raportu za I kwartał 2021 roku:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 837 208	2 837 208	13,69%	14,61%
Marcin Olejarz	1 862 500	2 862 500	13,88%	14,74%
ATM Grupa SA	4 000 000	6 000 000	29,81%	30,90%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	27,76%	29,48%
Pozostali akcjonariusze	1 995 292	1 995 292	14,87%	10,27%
	13 420 000	19 420 000	100,00%	100,00%

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

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 okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu przeciwko BoomBit S.A. ani jednostkom zależnym nie toczą się żadne istotne postępowania sądowe, arbitrażowe ani administracyjne.

7 Transakcje z jednostkami powiązаныmi

Transakcje z jednostkami powiązаныmi zostały opisane w nocie 18 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

W związku z sukcesem wydawanych gier typu hyper-casual, Grupa planuje utrzymywać znacząco zwiększone zaangażowanie w produkcję oraz kampanie marketingowe w tym gatunku.

Charakterystyka gier hyper-casual:

- Koszt wytworzenia jest znacznie niższy niż w przypadku gier mid-core ze względu na krótszy czas produkcji. Istotnie ogranicza to ryzyko związane z zaangażowaniem zasobów na poszczególnych tytułach.
- Gry tego gatunku otwarte są na jak największą grupę potencjalnych użytkowników, dzięki czemu koszt pozyskania użytkowników jest relatywnie niski. Grupa jest w stanie prowadzić efektywne kampanie User Acquisition z okresem zwrotu, który wynosi zaledwie kilka dni, czyli znacznie szybciej niż w przypadku gier mid-core,.
- Gry monetyzują się przede wszystkim poprzez reklamy, a zatem od tych przychodów nie są dodatkowo potrącane prowizje mobilnych platform dystrybucyjnych.

- Poziom wynagrodzenia revshare wypłacanego deweloperem jest niższy niż w przypadku gier mid-core ze względu na krótszy i mniej złożony proces produkcji.

W 2021 roku Grupa intensywnie inwestuje w obszar współpracy z zagranicznymi zespołami deweloperskimi, wyspecjalizowanymi w gatunku hyper-casual. Jednocześnie Grupa podjęła decyzję o przeniesieniu tego obszaru działalności do spółki BoomHits sp. z o.o. („BoomHits”), która jest odpowiedzialna za współpracę z zewnętrznymi deweloperami i wydawanie gier hyper-casual, tworzonych przez te studia. W marcu 2021 roku BoomHits odniósł swój pierwszy światowy sukces – gra Shoe Race, wyprodukowana przez tureckie studio Cappuccino, we współpracy z zespołem wydawniczym BoomHits, stała się światowym hitem osiągając 1 miejsce w rankingach gier free-to-play w AppStore w 5 krajach (w tym w USA i w Niemczech) oraz pozycję w TOP10 w ponad 20 krajach.

Strategia Grupy oparta jest na trzech filarach zdywersyfikowanej działalności. Poza produkcją i wydawaniem własnych gier, Grupa rozwija jednocześnie działalność wydawniczą w ramach której współpracuje aktualnie z kilkunastoma zewnętrznymi studiami z całego świata. Z najlepszymi zespołami deweloperów gier hyper-casual Grupa tworzy spółki joint venture. Efektem tego typu współpracy w I półroczu 2021 roku było powołanie spółki ADC Games sp. z o.o., której współdziaławcą jest studio deweloperskie App Design Dot Company Ltd. z Wielkiej Brytanii. Wspólne przedsięwzięcie ma już na swoim koncie pierwszy sukces wydawniczy w postaci gry hyper-casual Superhero Race!, która wydana została w maju 2021 roku i ma pozytywny wpływ na rezultaty finansowe Grupy. W trzecim kwartale 2021 roku planowane jest również powołanie spółki Skyloft Sp. z o.o., wspólnego przedsięwzięcia ze studiem Cappuccino.

Mając na uwadze powyższe, Grupa przewiduje, że gry hyper-casual będą miały nadal kluczowy wpływ na wyniki roku 2021.

Ponadto w marcu 2021 roku wydana została gra mid-core - Hunt Royale, której rezultaty mają bardzo pozytywny wpływ na wyniki Grupy. W kolejnych miesiącach planowane jest dalsze rozwijanie gry polegające na uruchomieniu nowych trybów rozgrywki i dodaniu dodatkowych treści. Dodatkowo Grupa będzie kontynuowała wydawanie gier na platformę Nintendo Switch (w 2021 roku, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania na tej platformie zadebiutowało 16 gier) oraz utrzymywała dotychczasowe portfolio gier w gatunkach, w których posiada pozycję wiodącego producenta, tj. Driving Simulator i Bridge.

Wraz z rosnącą skalą działalności Grupa intensywnie rozwija własne narzędzia i algorytmy do automatyzacji procesów UA, optymalizacji kosztu pozyskania graczy i maksymalizacji zwrotu z gier. Dzięki nim możliwe jest prowadzenie efektywnych kampanii marketingowych dla dowolnej liczby gier.

Istotną kwestią w perspektywie rozwoju działalności Grupy w bieżącym roku obrotowym jest zmiana zasad ochrony prywatności Apple (App Tracking Transparency). Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, w kwietniu 2021 roku Apple wprowadził w swoich urządzeniach funkcję, która wyświetla użytkownikowi telefonu pytanie, czy dana aplikacja (w przypadku Grupy – gra) może śledzić użytkownika w innych aplikacjach lub witrynach internetowych firm trzecich w celu dostosowywania reklam lub udostępnić informacje brokerom danych. Brak wyrażenia zgody powoduje, że wyświetlane reklamy nie są sprofilowane. W krótkim terminie powyższe zmiany skutkują spadkiem dochodowości reklam (po stronie monetyzacyjnej) przy jednoczesnym spadku cen reklam (po stronie User Acquisition), co w finalnym

efekcie przekłada się na osiągnięte wyniki finansowe. Z upływem czasu otoczenie rynkowe się stabilizuje i sieci reklamowe oraz reklamodawcy dostosowują się do nowej sytuacji po wprowadzonych przez Apple zmianach w polityce prywatności.

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 osiągnięte 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 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 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. 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 pogorszonej 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. 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 przestojów, 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 miałyby 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 korzysta z silnika Unity 3D, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii od twórcy silnika. Unity 3D to środowisko dla programistów, stworzone przez zewnętrzny 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:

- (i) wzrost opłat związanych z wykorzystywaniem silnika w sposób uniemożliwiający Grupie jego wykorzystywanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności oraz
- (ii) 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.

Ryzyko związane z deficytem wykwalifikowanych pracowników na rynku

Na rynku pracy w Polsce, na którym Grupa BoomBit pozyskuje pracowników i współpracowników, widoczny jest deficyt wysoko wykwalifikowanych pracowników z sektora IT, przy jednoczesnym wysokim popycie na takich specjalistów. Powyższe może powodować trudności w znalezieniu przez Grupę BoomBit pracowników z wystarczającym wykształceniem i doświadczeniem. Co więcej, większość szkół wyższych w Polsce nie oferuje edukacji w kierunku zawodów związanych z projektowaniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Grupa będzie mieć czasowe problemy ze znalezieniem osób o spełniających jej oczekiwania kwalifikacjach i doświadczeniu w zakresie programowania. Z tego względu, nie można wykluczyć, iż w przyszłości nieunikniony będzie wzrost kosztów zatrudnienia, w tym również kosztów ponoszonych w celu utrzymania kluczowych dla Grupy BoomBit pracowników.

Ryzyko związane z kryzysem epidemiologicznym

Spółka dostrzega zagrożenie związane z potencjalnym kryzysem epidemiologicznym na świecie, który może wywołać spowolnienie gospodarcze, recesje na rynkach giełdowych oraz spowolnienie w realizacji produktów Spółki. Wiele czynników jest niezależnych od Spółki i może spowodować wyhamowanie projektów, jednakże Spółka podejmuje kroki w celu minimalizacji zagrożenia i terminowej realizacji swoich prac.

Ponadto Spółka podjęła niezbędne czynności do zapewnienia należytego bezpieczeństwa pracowników i współpracowników w celu zminimalizowania ryzyka wystąpienia zakażeń m.in. koronawirusem COVID-19 wśród tych osób w czasie wykonywania usług na rzecz Spółki oraz udzieliła wszelkich znanych wskazówek w celu ewentualnego zminimalizowania zagrożenia i rozprzestrzeniania się wirusa.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Grupa nie zidentyfikowała negatywnych skutków pandemii koronawirusa COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Grupy, a także jej wyników finansowych. Nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności przez Grupę.

Ryzyko zmian zasad ochrony prywatności

Grupa dostrzega ryzyko zmian w polityce prywatności Apple, które zostały opisane w punkcie 9 niniejszego Sprawozdania. Aby ograniczyć potencjalne negatywne skutki tych zmian, Grupa przeprowadziła szeroko zakrojone przygotowania, w tym testy na wybranych grupach użytkowników, które wykazały, że znacząca część użytkowników wyraża zgodę na wyświetlanie spersonalizowanych reklam, o ile zostanie poinformowana o skutkach jakie wynikają z braku zgody (tj. niedopasowanie reklam do ich zainteresowań, niższe przychody dla twórców gry). Przygotowania do

zmian w polityce prywatności obejmowały również dostosowanie istniejącej architektury baz danych oraz dostosowanie modeli dochodowości i modeli służących do wyznaczania cen („bidów”). Z perspektywy monetyzacji gier, zmiany w politykach prywatności mogą prowadzić do czasowego obniżenia przychodów z wyświetlenia pojedynczej reklamy od użytkowników, którzy nie wyrazili zgody. Z drugiej zaś strony, oczekiwać można spadku kosztów pozyskania takiego użytkownika. Jednocześnie w segmencie gier hyper-casual przeważająca większość kampanii marketingowych nie jest targetowana i identyfikator danego użytkownika nie stanowi dla Grupy istotnej informacji.

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 kadrę 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 kadrę 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 wypadków przy pracy

Działalność, w którą zaangażowani są pracownicy lub osoby współpracujące z Grupą BoomBit powoduje również obciążenie działalności Grupy BoomBit ryzykiem zajścia wypadków przy pracy. Zdarzenie takie może skutkować opóźnieniami w procesie projektowania gier i związanym z tym niewykonaniem umów w określonym terminie. Innym skutkiem wypadków przy pracy mogą być roszczenia odszkodowawcze wobec Grupy BoomBit. Sytuacje takie mogą mieć negatywny wpływ na wynik finansowy Grupy BoomBit, a także na jego renomę.

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 przysługiwać 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 powiązаныmi

Spółki z Grupy BoomBit zawierają transakcje z podmiotami powiązаныmi. 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 Free-To-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 perspektywy 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-Olejarsz i Pan Marcin Olejarsz. Pan Marcin Olejarsz pełni funkcję Prezesa Zarządu Spółki, natomiast Pani Karolina Szablewska-Olejarsz pełni funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Jednoczesne istnienie stosunków rodzinnych pomiędzy Panem Marcinem Olejarszem i Panią Karoliną Szablewską-Olejarsz 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, pomniejszonemu 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 niewypełnieniem 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 nienależyte 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.

Niniejszy skonsolidowany rozszerzony raport okresowy za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 23 września 2021 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Marek Pertkiewicz
Członek Zarządu