



BOOMBIT

Skonsolidowany rozszerzony raport półroczny

Grupy Kapitałowej BoomBit S.A.

za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku

Gdańsk, 26 września 2019 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 2019 ROKU	6
III.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU	8
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów	8
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	9
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	10
	Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	11
1	Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej	12
2	Struktura Grupy Kapitałowej	13
3	Podstawa sporządzenia	13
4	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	16
5	Sezonowość działalności	16
6	Segmenty operacyjne	16
7	Przychody ze sprzedaży	16
8	Koszt własny sprzedaży	18
9	Nakłady na prace rozwojowe	18
10	Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe	19
11	Kapitały	19
12	Zysk na jedną akcję	20
13	Dywidendy	21
14	Instrumenty finansowe według typu	21
15	Zobowiązania i aktywa warunkowe	22
16	Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	22
17	Transakcje z podmiotami powiązanymi	22
18	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	24
IV.	ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU	25
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów	25
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	26
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	27
	Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	28
1	Informacje ogólne	29
2	Podstawa sporządzenia	29
3	Profesjonalny osąd i istotne szacunki	32
4	Sezonowość działalności	32
5	Przychody ze sprzedaży	32
6	Koszt własny sprzedaży	33
7	Podatek dochodowy	34
8	Nakłady na prace rozwojowe	34
9	Kapitały	35
10	Zysk na jedną akcję	36
11	Dywidendy	36
12	Instrumenty finansowe	37
13	Zobowiązania i aktywa warunkowe	37
14	Nota objaśniająca do jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych	37
15	Transakcje z podmiotami powiązanymi	38
16	Płatności w formie akcji	39
17	Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy	39
V.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU	41
1	Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w okresie sprawozdawczym	41
2	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	46
3	Opis zmian organizacji Grupy Kapitałowej	46
4	Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	46
5	Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące	46
6	Istotne postępowania toczące się przed sądem	47
7	Transakcje z jednostkami powiązanymi	48

8	Informacja o poręczeniach lub gwarancjach.....	48
9	Inne informacje, które zdaniem Grupy Kapitałowej 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 Grupę	48
10	Wskazanie czynników, które w ocenie Grupy Kapitałowej będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego półrocza.....	48
11	Zarządzanie ryzykiem	54
VI.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	66

I. PISMO PREZESA ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

oddaję w Państwa ręce Skonsolidowany rozszerzony raport półroczny Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. za I półrocze 2019 roku. W tym okresie skupialiśmy się na optymalizowaniu i rozwoju naszych gier, zarówno już wydanych, jak i przewidzianych do wydania w ciągu najbliższych kwartałów. Jednocześnie dużą uwagę poświęcaliśmy procesowi przygotowania i przeprowadzenia oferty publicznej, której zwieńczeniem był debiut na Głównym Rynku GPW 14 maja bieżącego roku.

W wyniku przeprowadzonej oferty publicznej o łącznej wartości 35,1 mln zł, do spółki trafiło 24,7 mln zł, które sukcesywnie przeznaczamy na rozwój gier oraz akwizycje użytkowników. W tym miejscu pragnę jeszcze raz podziękować wszystkim Inwestorom za okazane nam zaufanie. Dokładamy wszelkich starań, by nasze gry były jak najwyższej jakości, a w konsekwencji generowały odpowiednie przychody.

W ubiegłym roku dokonaliśmy transformacji modelu biznesowego w zakresie produkcji i wydawania gier. Podjęliśmy strategiczną decyzję o koncentracji na grach typu mid-core, w modelu Game as a Service (GaaS), które charakteryzują się ciągłym rozwojem i optymalizacjom, które mają na celu maksymalizację ich cyklu życia. W tym modelu wydaliśmy zarówno produkcje własne, jak i zewnętrznych deweloperów, a ich sukces i konsekwentnie rosnące przychody potwierdzają, że obraliśmy słuszny kierunek.

W I półroczu przychody Grupy BoomBit wyniosły 22,2 mln zł, a w samym II kwartale 14,0 mln zł i były wyższe o 71% niż w pierwszym kwartale tego roku. Tak dynamiczny wzrost przychodów to efekt zarówno rozwoju i optymalizacji istniejącego portfolio gier (m.in. Darts Clus, Tanks A Lot!), jak i premier nowych tytułów (m.in. Idle Coffee Corp). Warto zaznaczyć, że wydane przez nas gry nie zostały w pełni zeskalowane i widzimy potencjał dalszego wzrostu przychodów. Jednocześnie na poziomie wyniku operacyjnego i netto zanotowaliśmy stratę, spowodowaną przede wszystkim ograniczoną ilością wydań nowych gier, przy jednoczesnym istotnym wzroście wydatków na User Acquisition, które przekładają się na wzrost przychodów w dłuższym okresie czasu. Dodatkowo, w ślad za wyższymi przychodami z gier GaaS, istotnie wzrosły koszty rev share. Grupa poniosła również znaczący wysiłek finansowy i organizacyjny związany z debiutem giełdowym.

Cały czas rozwijamy i optymalizujemy gry, przy systematycznym zwiększaniu nakładów na pozyskanie użytkowników, co przekłada się na dalszy wzrost przychodów. W sierpniu osiągnęliśmy najwyższe w historii miesięczne przychody w wysokości 5,5 mln zł, co było efektem m.in. rekordowych przychodów z gry Darts Club. Dodatkowo podpisana w lipcu umowa z ByteDance (TikTok) na dystrybucję gry Idle Coffee Corp daje nam podstawy do dalszego wzrostu na trudnym rynku chińskim.

Grupa BoomBit to również MoonDrip (projekt joint venture z chińskim Habby, wydawcą m.in. gry Archer) oraz SuperScale, który specjalizuje się w optymalizacji oraz skalowaniu gier. Eksperci SuperScale posiadają unikalne doświadczenie i narzędzia pozwalające na poprawę mechanizmów monetyzacji, akwizycji użytkowników, prowadzenia LiveOps oraz wykorzystania Business Intelligence, a w konsekwencji wzrost przychodów z gier. Eksperci SuperScale wspierają zarówno tytuły wydawane przez BoomBit, jak i świadczą usługi na rzecz innych, rozpoznawalnych globalnie producentów gier mobilnych. Liczymy, że już niedługo wyniki tych projektów pozytywnie wpłyną na wyniki BoomBit.

Będziemy dalej ciężko pracować na sukces Grupy BoomBit oraz naszych akcjonariuszy. Rynek gier mobilnych to zdecydowanie najszybciej rosnący segment rynku gier, a my, jako globalny deweloper i wydawca, jesteśmy doskonale spozycjonowani, by skutecznie wykorzystać ten trend.

Zapraszam do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku,

Marcin Olejarsz

Prezes Zarządu BoomBit S.A.

II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Przychody ze sprzedaży usług	22 207	20 957	5 179	4 943
Koszt własny sprzedaży	(18 291)	(8 115)	(4 266)	(1 914)
Wynik brutto ze sprzedaży	3 916	12 842	913	3 029
Wynik z działalności operacyjnej	(1 347)	10 561	(314)	2 491
Wynik przed opodatkowaniem	(1 282)	10 559	(299)	2 491
Wynik netto	(1 305)	8 470	(304)	1 998
Dochody całkowite razem	(1 757)	9 026	(410)	2 129
Dochody całkowite razem				
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej	(1 867)	9 026	(435)	2 129
- przypadające na udziały niekontrolujące	110	-	26	-
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	(0,12)	0,79	(0,03)	0,19
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 220)	6 741	(285)	1 590
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(12 115)	3 100	(2 825)	731
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	22 554	(2 620)	5 260	(618)
Przepływy pieniężne netto razem	9 219	7 221	2 150	1 703
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	48 940	40 053	11 510	9 315
Aktywa obrotowe	24 353	9 699	5 727	2 255
Razem aktywa	73 293	49 752	17 237	11 570
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	58 069	34 781	13 657	8 089
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	89	(21)	21	(5)
Razem kapitał własny	58 158	34 760	13 678	8 084
Zobowiązania długoterminowe	3 518	3 338	827	776
Zobowiązania krótkoterminowe	11 617	11 654	2 732	2 710
Razem zobowiązania	15 135	14 992	3 560	3 486
Razem kapitał własny i zobowiązania	73 293	49 752	17 237	11 570

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży usług	14 058	14 770	3 278	3 484
Koszt własny sprzedaży	(11 187)	(4 938)	(2 609)	(1 165)
Wynik brutto ze sprzedaży	2 871	9 832	670	2 319
Wynik z działalności operacyjnej	(1 165)	8 934	(272)	2 107
Wynik przed opodatkowaniem	(1 207)	8 935	(281)	2 108
Wynik netto	(1 180)	7 110	(275)	1 677
Dochody całkowite razem	(1 180)	7 110	(275)	1 677
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	(0,10)	0,67	(0,02)	0,16
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 866)	11 688	(435)	2 757
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(11 129)	(4 910)	(2 595)	(1 158)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	22 578	(2 620)	5 265	(618)
Przepływy pieniężne netto razem	9 583	4 158	2 235	981
	30 czerwca	31 grudnia	30 czerwca	31 grudnia
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	(niebadane)	(badane)	(niebadane)	(badane)
Aktywa trwałe	40 821	32 779	9 600	7 623
Aktywa obrotowe	27 451	12 575	6 456	2 924
Razem aktywa	68 272	45 354	16 056	10 547
Razem kapitał własny	58 272	34 297	13 705	7 976
Zobowiązania długoterminowe	3 344	3 395	786	790
Zobowiązania krótkoterminowe	6 656	7 662	1 565	1 781
Razem zobowiązania	10 000	11 057	2 351	2 571
Razem kapitał własny i zobowiązania	68 272	45 354	16 056	10 547

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2019 i 2018 roku oraz okresy zakończone na dzień 30 czerwca 2019 roku oraz 31 grudnia 2018 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 2019 roku - 4,2880 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 roku – 4,2395 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 30 czerwca 2019 roku – 4,2520 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2018 roku – 4,3000 EUR/PLN.

III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2019	2018	2019	2018
		(niebadane)	(badane)	(niebadane i nieprzeładowane)	(niebadane i nieprzeładowane)
Przychody ze sprzedaży usług	7	22 207	20 957	14 000	4 701
Koszt własny sprzedaży	9	(18 291)	(8 115)	(11 381)	(3 779)
Wynik brutto ze sprzedaży		3 916	12 842	2 619	922
Koszty ogólnego zarządu	9	(5 164)	(2 813)	(2 954)	(1 772)
Przychody operacyjne pozostałe		57	575	(174)	575
Koszty operacyjne pozostałe		(156)	(43)	(150)	203
Wynik z działalności operacyjnej		(1 347)	10 561	(659)	(72)
Przychody finansowe		33	-	33	-
Koszty finansowe		(217)	-	(107)	-
Udział w zyskach (stratach) netto we wspólnych przedsięwzięciach		249	(2)	32	(2)
Wynik przed opodatkowaniem		(1 282)	10 559	(701)	(74)
Podatek dochodowy	8	(23)	(2 089)	(148)	(202)
Wynik netto		(1 305)	8 470	(849)	(276)
Pozostałe dochody całkowite					
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasifikowane do wyniku:					
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		(452)	556	(863)	274
Dochody całkowite razem		(1 757)	9 026	(1 712)	(2)
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej		(1 867)	9 026	(1 733)	(2)
- przypadające na udziały niekontrolujące		110	-	21	-
Wynik netto					
- przypadające na akcjonariuszy jednostki dominującej		(1 415)	8 470	(870)	(276)
- przypadające na udziały niekontrolujące		110	-	21	-
Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)					
- podstawowy / rozwodniony		(0,12) / 0,79		(0,07) / (0,14)	

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca	31 grudnia
	Nota	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(badane)</i>
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 445	1 520
Nakłady na prace rozwojowe	10	31 195	22 488
Wartość firmy	11	13 677	13 833
Inwestycje we wspólnych przedsięwzięciach		315	6
Aktywa finansowe pozostałe	15	276	205
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego		1 241	931
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe		791	1 070
		48 940	40 053
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe	15	7 459	3 541
Należności z tytułu podatku dochodowego		1 458	910
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe		2 415	2 180
Aktywa finansowe pozostałe	15	1 025	474
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		11 996	2 594
		24 353	9 699
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Razem aktywa		73 293	49 752
Kapitał własny			
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej			
Kapitał zakładowy	12	6 650	6 000
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	12	32 063	9 205
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej		167	619
Kapitały pozostałe	19	1 960	1 674
Zatrzymane zyski		17 229	17 283
		58 069	34 781
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące		89	(21)
Razem kapitał własny		58 158	34 760
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		3 518	3 338
		3 518	3 338
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania finansowe pozostałe	15	1 136	1 549
Zobowiązania handlowe	15	7 136	5 119
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		187	204
Zobowiązania pozostałe		3 158	4 782
		11 617	11 654
Razem zobowiązania		15 135	14 992
Razem kapitał własny i zobowiązania		73 293	49 752

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Nota	Przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej			
		Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały pozostałe
Na dzień 1 stycznia 2019 (badane)		6 000	9 205	619	1 674
Całkowite dochody		-	-	(452)	-
Podwyższenie kapitału	12	650	24 050	-	-
Koszty emisji akcji	12	-	(1 192)	-	-
Zwolnienie Spółki z zobowiązań dywidendowych	14	-	-	-	-
Płatności w formie akcji	19	-	-	-	286
Na dzień 30 czerwca 2019 (niebadane)		6 650	32 063	167	1 960
Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)		4 000	-	-	-
Całkowite dochody		-	-	556	-
Rozliczenie nabycia		-	-	-	-
Uchwała o podziale wyniku	14	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału	12	2 000	9 205	-	-
Na dzień 30 czerwca 2018 (badane)		6 000	9 205	556	-

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2019	2018
Nota	(niebadane)	(badane)	
Wynik przed opodatkowaniem		(1 282)	10 559
Korekty:		62	(3 818)
Udział w zyskach (stratach) we wspólnych przedsięwzięciach		(249)	2
Amortyzacja	9	2 244	2 628
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		(364)	3
Odsetki		153	-
Zmiana stanu zobowiązań umownych		-	158
Zmiana stanu należności	17	(3 337)	13 415
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	17	2 106	(18 906)
Zmiana stanu pozostałych aktywów		-	-
Inne korekty z działalności operacyjnej	19	286	(21)
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony		(777)	(1 097)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		(1 220)	6 741
Działalność inwestycyjna			
Środki pieniężne z nabycia spółek		-	10 063
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych		(110)	(288)
Nakłady na prace rozwojowe	9	(11 361)	(6 486)
Udzielone pożyczki		(584)	(189)
Nabycie udziałów		(60)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(12 115)	3 100
Działalność finansowa			
Podwyższenie kapitału	12	24 700	-
Wydatki związane z podwyższeniem kapitału	12	(1 522)	-
Wpływy z kredytów i pożyczek		2 690	-
Wpływy z faktoringu		1 170	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	13	-	(2 620)
Spląty kredytów i pożyczek		(2 690)	-
Splata zobowiązań faktoringowych		(1 616)	-
Odsetki		(178)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		22 554	(2 620)
Przepływy pieniężne netto razem		9 219	7 221
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach		183	-
Środki pieniężne na początek okresu		2 594	1 301
Środki pieniężne na koniec okresu w tym:		11 996	8 522
- 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 BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2019 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze. Dane za okres 6 miesięcy zakończonych dnia 30 czerwca 2018 roku podlegały badaniu w ramach badania śródrocznych historycznych informacji finansowych.

Nazwa:	BoomBit (dawniej Aidem Media)
Forma prawna:	Spółka akcyjna (dawniej spółka z ograniczoną odpowiedzialnością)
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.

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

- Marcin Olejarski – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Paweł Tobiasz – Wiceprezes Zarządu.

W skład Rady Nadzorczej Spółki w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym wchodził:

- Karolina Szablewska-Olejarska – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Grażyna Gołębiowska – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

Skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki nie uległ zmianie od dnia kończącego okres sprawozdawczy do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego.

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. (dawniej Aidem Media Sp. z o.o.)	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	jednostka dominująca	nie dotyczy	nie dotyczy
Best Top Fun Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	07.11.2014
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
PixelMob Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	28.02.2018
Play With Games Ltd.	Plymouth, Wielka Brytania	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	30.03.2018
Woodge Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	55%	22.06.2018
Mindsense Games Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	wspólne przedsięwzięcie/ praw własności	50%	28.02.2018
MoonDrip Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	wspólne przedsięwzięcie/ praw własności	50%	22.06.2018
SuperScale Sp. z o.o. (dawniej Tern 3 Sp. z o.o.)	Gdańsk, Polska	działalność w zakresie wsparcia sprzedaży	wspólne przedsięwzięcie/ praw własności	50%	26.07.2018
BoomBooks Sp. zo.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018
BoomHits Sp. z o.o.	Gdańsk, Polska	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	zależna/pełna	100%	16.10.2018

W dniu 12 marca 2019 roku została zarejestrowana w KRS zmiana nazwy spółki Tern 3 Sp. z o.o. na SuperScale Sp. z o.o. Również w marcu 2019 roku Grupa nabyła dodatkowy 1% udziałów w SuperScale, w wyniku czego udział Grupy w kapitale SuperScale Sp. z o.o. wynosi 50%.

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 2018 roku.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Grupę w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności przez Grupę.

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

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 2018 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Grupę opisanych poniżej.

- a) MSSF 16 Leasing (opublikowano dnia 13 stycznia 2016 roku) - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.

Nowy standard zastępuje MSR 17 *Leasing* oraz związane z nim interpretacje. MSSF 16 wprowadza dla leasingobiorców jednolity, bilansowy model rachunkowości leasingu. Leasingobiorca rozpoznaje składnik aktywów z tytułu prawa do jego użytkowania oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla obowiązek dokonywania opłat leasingowych. Wyjątek od ogólnego modelu leasingu stanowią krótkoterminowe umowy leasingu oraz leasing aktywów o niskiej wartości.

Zarząd dokonał analizy wszystkich realizowanych umów zakupu usług. Celem analizy było wyselekcjonowanie tych umów, na podstawie których Grupa użytkuje składniki aktywów należące do dostawców, a następnie wstępne poddanie każdej takiej umowy ocenie pod kątem spełnienia kryteriów uznania za leasing zgodnie z MSSF 16. W wyniku analizy zidentyfikowano jedynie umowy najmu powierzchni biurowej zawarte na czas nieokreślony, z okresem wypowiedzenia nie dłuższym niż 3 miesiące. Z rozwiązaniem tych umów nie wiążą się istotne, szeroko rozumiane ekonomicznie dla obu stron kary. Biorąc powyższe pod uwagę Grupa skorzystała z wyłączenia dla leasingów krótkoterminowych.

- b) KIMSF 23 Niepewność związana z ujmowaniem podatku dochodowego (opublikowano dnia 7 czerwca 2017 roku) - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- c) Zmiany do MSSF 9 Wcześniejsze spłaty z ujemną rekompensatą (opublikowano dnia 12 października 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- d) Zmiany do MSR 28 Udziały długoterminowe w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach (opublikowano dnia 12 października 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- e) Zmiany wynikające z przeglądu MSSF 2015-2017 (opublikowano dnia 12 grudnia 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.

- f) Zmiany do MSR 19 Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie programu (opublikowano dnia 7 lutego 2018 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.

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 Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe (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) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2021 roku lub później.
- d) Zmiany do Odniesień do Założeń Konceptyjnych zawartych w Międzynarodowych Standardach Sprawozdawczości Finansowej (opublikowano dnia 29 marca 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.
- e) Zmiana do MSSF 3 Połączenia jednostek (opublikowano dnia 22 października 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzona przez UE – mająca zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.
- f) Zmiany do MSR 1 i MSR 8: Definicja istotności (opublikowano dnia 31 października 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego 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 szacunków

Zmiana metody amortyzacji zakończonych prac rozwojowych

Grupa przeprowadziła analizę stosowanej metody amortyzacji. Zakończone prace rozwojowe dotyczące gier amortyzowane były metodą naturalną, tj. w stosunku do spodziewanej ilości pobrań, w okresie maksymalnie 4 lat. W bieżącym okresie Grupa dokonała zmiany metody amortyzacji z naturalnej na liniową. Zakończone prace rozwojowe

dotyczące gier będą amortyzowane przez okres do 4 lat. Zdaniem Zarządu Grupy nowa metoda będzie w bardziej wiarygodny sposób odzwierciedlała czerpane korzyści ekonomiczne z posiadanych aktywów.

Zgodnie z MSR 38 par. 104 zmiana metody ujęta została jako zmiana wartości szacunkowej zgodnie z MSR 8.

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 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

Grupa przeanalizowała wystąpienie przesłanek utraty wartości istotnych aktywów trwałych, takich jak nakłady na prace rozwojowe oraz udziały i akcje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach. Nie stwierdzono pojawienia się przesłanek, które skutkowałyby koniecznością przeprowadzenia testów na utratę wartości. Biorąc powyższe pod uwagę ustalono iż testy przeprowadzone na dzień 31 grudnia 2018 roku zachowują aktualność.

5 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

6 Segmenty operacyjne

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

7 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (badane)	
reklamy	8 135	37%	4 375	21%
sprzedaż praw i licencji	0	0%	13 057	62%
mikropłatności	12 948	58%	1 802	9%
rev share	118	1%	1 268	6%
wsparcie techniczne	0	0%	447	2%
pozostałe	1 006	4%	8	0%
	22 207	100%	20 957	100%
<i>w tym:</i>				
platformy (dystrybucja)	21 083	95%	6 177	29%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (badane)	
iOS	11 519	55%	4 764	77%
Android	9 161	43%	1 377	22%
pozostałe	403	2%	36	1%
	21 083	100%	6 177	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019		2018	
	<i>(niebadane)</i>		<i>(badane)</i>	
Ameryka Północna	8 412	40%	2 613	42%
Europa	7 099	34%	2 231	36%
Azja	4 555	21%	824	13%
Australia i Oceania	652	3%	398	7%
Ameryka Południowa	257	1%	79	2%
Afryka	108	1%	31	1%
	21 083	100%	6 177	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019		2018	
	<i>(niebadane)</i>		<i>(badane)</i>	
Google Ireland Limited	7 513	34%	848	4%
Apple Inc	7 158	32%	400	2%
Facebook	2 747	12%	87	0%
IronSource	2 217	10%	1 653	8%
Umy Technologies	807	4%	275	1%
Moondrip	571	3%	-	0%
App On Board	241	1%	571	3%
Tapjoy	142	1%	604	3%
Cheetah	-	0%	13 692	65%
Play With Games	-	0%	672	3%
pozostali	811	3%	2 155	11%
	22 207	100%	20 957	100%

8 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018
Zysk brutto	(1 282)	10 559
Teoretyczny podatek wyliczony według stawek krajowych, mających zastosowanie do dochodów w Polsce (19%)	244	(2 006)
Różnica na podatku wg innej stawki	51	3
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów	(318)	(86)
w tym: koszty programów motywacyjnych	(108)	-
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	(23)	(2 089)
efektywna stopa podatkowa	(1,8%)	19,8%

9 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Amortyzacja	2 244	2 628
Zużycie materiałów i energii	219	184
Usługi obce	26 902	9 083
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	<i>3 903</i>	<i>634</i>
<i>Koszty user aquisition</i>	<i>5 394</i>	<i>282</i>
<i>Koszty rev share</i>	<i>3 323</i>	<i>837</i>
Podatki i opłaty	175	10
Wynagrodzenia	4 789	3 118
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	212	165
Pozostałe koszty rodzajowe	275	513
Razem koszty według rodzaju	34 816	15 701
Nakłady na prace rozwojowe	(11 361)	(4 773)
Koszty ogólnego zarządu	(5 164)	(2 813)
Koszty własny sprzedaży	18 291	8 115

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 2019 (badane)					
Koszt	16 115	9 546	86	13 633	39 380
Umorzenie narastająco	(12 617)	(3 867)	(86)	-	(16 570)
Odpisy z tytułu utraty wartości	-	-	-	(322)	(322)
Wartość netto	3 498	5 679	-	13 311	22 488
Zwiększenia	-	-	-	11 361	11 361
Sprzedaż/likwidacja brutto	-	-	-	(484)	(484)
Transfer między kategoriami	9 698	1 996	-	(11 694)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	(1 773)	1 773	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	-	(47)	-	(64)	(111)
Amortyzacja	(1 120)	(939)	-	-	(2 059)
Na dzień 30 czerwca 2019 (niebadane)					
Koszt	25 813	11 495	86	12 752	50 146
Umorzenie narastająco	(15 510)	(3 033)	(86)	-	(18 629)
Odpisy z tytułu utraty wartości	-	-	-	(322)	(322)
Wartość netto	10 303	8 462	-	12 430	31 195

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 8 656 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 2 705 tys. PLN.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)					
Koszt	12 700	5 995	86	2 214	20 995
Umorzenie narastająco	(11 288)	(1 299)	(86)	-	(12 673)
Wartość netto	1 412	4 696	-	2 214	8 322
Nabycie jednostki zależnej	203	-	-	1 867	2 070
Zwiększenia	-	-	-	6 486	6 486
Transfer między kategoriami	745	786	-	(1 531)	-
Różnice kursowe z przeliczenia	10	-	-	146	156
Amortyzacja	(1 873)	(523)	-	-	(2 396)
Na dzień 30 czerwca 2018 (badane)					
Koszt	13 658	6 781	86	9 182	29 707
Umorzenie narastająco	(13 161)	(1 822)	(86)	-	(15 069)
Wartość netto	497	4 959	-	9 182	14 638

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 3 997 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 2 489 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 2018 roku wynika z naliczonych różnic kursowych na dzień kończący okres sprawozdawczy w wysokości 156 tys. PLN.

12 Kapitały

W maju 2019 roku akcje Spółki wprowadzono do obrotu na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie. W dniu 22 maja 2019 roku w KRS zostało zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego o akcje serii C. Nadwyżka ceny akcji nad wartością nominalną wyniosła 24 050 tys. PLN i została pomniejszona o koszty nowej emisji z uwzględnieniem wpływu podatku dochodowego w kwocie 1 192 tys. PLN.

Na koniec okresu sprawozdawczego kapitał Spółki 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
	13 300 000	6 650 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 862 500	931 250	14,00%	14,83%
Marcin Olejarz	1 862 500	931 250	14,00%	14,83%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	30,08%	31,09%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	28,01%	29,66%
Pozostali akcjonariusze	1 850 000	925 000	13,91%	9,59%
	13 300 000	6 650 000	100,00%	100,00%

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

W maju 2019 roku zrealizowane zostały warranty przez Pana Ivana Trancika. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego akcje nie zostały wydane, w związku z czym podwyższenie kapitału podstawowego o akcje serii D jeszcze nie nastąpiło.

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
	120 000	60 000

Na koniec porównywalnego okresu sprawozdawczego roku kapitał Spółki 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
	12 000 000	6 000 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału/ głosów
Karolina Szablewska-Olejarz	2 000 000	1 000 000	16,6(6)%
Marcin Olejarz	2 000 000	1 000 000	16,6(6)%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	33,3(3)%
We Are One Ltd.*	4 000 000	2 000 000	33,3(3)%
	12 000 000	6 000 000	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	
	2019	2018
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wynik netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(1 415)	8 470
Liczba akcji* (w szt.)	12 280 110	10 666 667
Wynik na akcję zwykły i rozwodniony (w PLN)	(0,12)	0,79

* Średnioważona liczba akcji w okresie sprawozdawczym.

14 Dywidendy

W roku obrotowym 2017 Spółka wypracowała zysk netto w kwocie 8 369 tys. PLN, z czego 2 520 tys. PLN przeznaczono na wypłatę dywidendy. W pierwszym kwartale 2018 roku wypłacono 2 000 tys. PLN dywidendy za 2016 rok oraz 620 tys. za 2017 rok.

Zysk netto Spółki za 2018 rok w kwocie 8 117 tys. PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy (zyski zatrzymane). W bieżącym okresie sprawozdawczym nie dokonywano wypłat dywidend. W dniu 29 maja 2019 roku Spółka zawarła umowy z akcjonariuszami: Karoliną Szablewską-Olejarz, Marcinem Olejarzem, ATM Grupa S.A. oraz We Are One Ltd. na podstawie których dokonali oni zwolnienia Spółki z długu obejmującego wypłatę przez Spółkę dywidendy za rok 2017 na rzecz wskazanych akcjonariuszy w łącznej kwocie równej 1 680 tys. PLN. Kwota została ujęta w kapitale po pomniejszeniu o wpływ podatku dochodowego.

15 Instrumenty finansowe według typu

Zarówno na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Grupie występują wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu. Wartość bilansowa tych instrumentów finansowych nie odbiega istotnie od ich wartości godziwej.

	30 czerwca 2019	31 grudnia 2018
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	7 459	3 541
Aktywa finansowe pozostałe	1 301	679
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 996	2 594
	20 756	6 814

Jako aktywa finansowe pozostałe Grupa wykazuje:

- pożyczkę udzieloną w dniu 28 lutego 2018 roku przez jednostkę dominującą współkontrolowanej spółce Mindsense Games sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wynosi 400 tys. PLN, z czego na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 276 tys. PLN, natomiast na dzień 31 grudnia 2018 200 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31 marca 2021 roku.
- pożyczkę udzieloną w dniu 4 stycznia 2019 roku przez jednostkę dominującą współkontrolowanej spółce Moondrip sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 405 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31 stycznia 2020 roku.
- pożyczkę udzieloną w dniu 15 maja 2018 roku przez spółkę BoomBit Games Ltd. Anibalowi Soares, w kwocie 340 tys. PLN. Na dzień 30 czerwca 2019 zobowiązanie z tego tytułu wyniosło 346 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31.12.2019 roku.
- pożyczkę udzieloną w dniu 2 stycznia 2019 roku przez spółkę BoomBit Games Ltd. Anibalowi Soares, w kwocie 140 tys. PLN. Na dzień 30 czerwca 2019 kwota udzielonej pożyczki wyniosła 140 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31.12.2019 roku.
- pożyczkę udzieloną w dniu 3 września 2018 roku przez spółkę Play With Games Ltd. Anibalowi Soares, w kwocie 134 tys. PLN. Na dzień 30 czerwca 2019 kwota udzielonej pożyczki wyniosła 134 tys. PLN.

Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Pożyczka została spłacona w całości w lipcu 2019 roku.

	30 czerwca	31 grudnia
	2019	2018
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Zobowiązania handlowe	7 136	5 119
Zobowiązania finansowe pozostałe	1 136	1 549
	8 272	6 668

Jako zobowiązania finansowe pozostałe Grupa wykazuje zobowiązanie z tytułu faktoringu udzielonego przez spółkę Qwil PBC. Na koniec bieżącego okresu sprawozdawczego kwota zobowiązania wyniosła 1 136 tys. PLN.

16 Zobowiązania i aktywa warunkowe

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

17 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(3 874)	5 926
- różnice kursowe z przeliczenia przejętych należności	-	65
- sprzedaż nakładów na prace rozwojowe	484	
- zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych kosztów podwyższenia kapitału	53	-
- należności nabyte poprzez przejęcia	-	7 424
Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	(3 337)	13 415
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	(20)	3 905
- różnice kursowe z przeliczenia przejętych zobowiązań	-	(97)
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	1 680	100
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu factoringu	446	-
- zobowiązania nabyte poprzez przejęcia	-	(22 814)
Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych	2 106	(18 906)

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 30 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 30 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązаныmi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Przychody	Zakupy
Wspólne przedsięwzięcia				
Mindsense Games sp. z o.o.	3	276	47	-
MoonDrip sp. z o.o.	784	405	599	-
SuperScale sp. z o.o.	177	-	14	13
Kluczowy personel kierowniczy spółek Grupy				
Anibal Soares	-	620	-	-
	964	1 301	660	13

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Przychody
Wspólne przedsięwzięcia				
Mindsense Games sp. z o.o.	10	9	205	1
MoonDrip sp. z o.o.	54	-	-	-
SuperScale sp. z o.o.	-	-	-	-
Kluczowy personel kierowniczy spółek Grupy				
Karolina Szablewska-Olejarsz*	-	210	-	-
Marcin Olejarsz*	-	210	-	-
Anibal Soares	-	-	474	-
Pozostałe podmioty powiązane				
We Are One Ltd.*	-	630	-	-
ATM Grupa S.A.*	-	630	-	-
	64	1 689	679	1

*Kwoty wykazane jako Zobowiązania handlowe i pozostałe dotyczą zobowiązania z tytułu dywidendy

Wynagrodzenia organów oraz kluczowej kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019 (niebadane)	2018 (badane)
Wynagrodzenia		
Zarząd	270	54
Rada Nadzorcza	163	-
Kluczowa kadra kierownicza	982	702
	1 415	756

Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej w bieżącym okresie sprawozdawczym wyniosło 163 tys. zł. W porównywalnym okresie 2018 roku w Spółce nie funkcjonowała Rada Nadzorcza. W bieżącym okresie sprawozdawczym wynagrodzenie kluczowej kadry kierowniczej zawiera również koszty warranta subskrypcyjnego w wysokości 286 tys. PLN. Płatności w formie akcji opisano w nocie 19.

19 Płatności w formie akcji

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

- 80 000 – w terminie do końca czerwca 2021 roku,
- 40 000 – w terminie do końca czerwca 2022 roku.

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

- średnia ważona cena akcji na moment wyceny – 19,00 PLN,
- cena wykonania – 0,50 PLN,
- oczekiwana zmienność – 46,72%,
- okres życia – odpowiednio do czerwca 2021 roku i czerwca 2022 roku,
- stopa dywidendy – 0%,
- stopa procentowa wolna od ryzyka – 1,52%.

Warranty wyceniono na kwotę 2 224 tys. PLN, z czego 1 483 tys. PLN dotyczy transzy pierwszej a 741 tys. PLN dotyczy transzy drugiej. Kwota będzie 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 286 tys. PLN.

20 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

W dniu 12 lipca jednostka dominująca udzieliła pożyczki spółce współkontrolowanej SuperScale Sp. z o.o. Limit kwoty pożyczki ustalono na 500 tys. EUR, z czego na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego wykorzystane zostało 271 tys. EUR. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę EURIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

W dniu 19 lipca jednostka dominująca udzieliła pożyczki spółce współkontrolowanej SuperScale Sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wyniosła 263 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

W dniu 28 sierpnia jednostka dominująca udzieliła pożyczki spółce współkontrolowanej Moondrip Sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wyniosła 680 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

IV. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów

	Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca		Okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca	
		2019 (niebadane)	2018 (niebadane i nieprzełądane)	2019 (niebadane)	2018 (niebadane i nieprzełądane)
Przychody ze sprzedaży	5	14 058	14 770	8 989	2 910
Koszt własny sprzedaży	6	(11 187)	(4 938)	(7 081)	(2 027)
Wynik brutto ze sprzedaży		2 871	9 832	1 908	883
Koszty ogólnego zarządu	6	(3 903)	(1 760)	(2 371)	(1 165)
Przychody operacyjne pozostałe		8	900	3	900
Koszty operacyjne pozostałe		(141)	(38)	(113)	58
Wynik z działalności operacyjnej		(1 165)	8 934	(573)	676
Przychody finansowe		24	1	19	1
Koszty finansowe		(66)	-	(29)	-
Wynik przed opodatkowaniem		(1 207)	8 935	(583)	677
Podatek dochodowy	7	27	(1 825)	(58)	(232)
Wynik netto		(1 180)	7 110	(641)	445
Pozostałe dochody całkowite		-	-	-	-
Dochody całkowite razem		(1 180)	7 110	(641)	445
Wynik na akcję zwykłą / rozwodniony (w PLN)	10	(0,10)	0,67	(0,06)	(0,04)

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

		30 czerwca 2019	31 grudnia 2018
	Nota	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe		1 445	1 520
Nakłady na prace rozwojowe	9	26 969	18 704
Udziały i akcje w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach		11 340	11 280
Aktywa finansowe pozostałe	12	276	205
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe		791	1 070
		40 821	32 779
Aktywa obrotowe			
Należności handlowe	12	12 465	8 500
Aktywa finansowe pozostałe	12	444	16
Należności z tytułu podatku dochodowego		1 447	910
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe		1 998	1 824
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		11 097	1 325
		27 451	12 575
Aktywa przeznaczone do sprzedaży		-	-
Razem aktywa		68 272	45 354
Kapitał własny			
Kapitał zakładowy	9	6 650	6 000
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	9	32 064	9 206
Kapitały pozostałe		1 960	1 674
Zatrzymane zyski		17 598	17 417
Razem kapitał własny		58 272	34 297
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego		3 344	3 395
		3 344	3 395
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania handlowe	12	5 602	4 535
Inne zobowiązania finansowe	12	230	767
Zobowiązania pozostałe		824	2 360
		6 656	7 662
Razem zobowiązania		10 000	11 057
Razem kapitał własny i zobowiązania		68 272	45 354

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 2019 (badane)		6 000	9 206	1 674	17 417	34 297
Całkowite dochody		-	-	-	(1 180)	(1 180)
Podwyższenie kapitału	9	650	24 050	-	-	24 700
Koszty emisji akcji	9	-	(1 192)	-	-	(1 192)
Zwolnienie Spółki z zobowiązań dywidendowych	11	-	-	-	1 361	1 361
Płatności w formie akcji	16	-	-	286	-	286
Na dzień 30 czerwca 2019 (niebadane)	9	6 650	32 064	1 960	17 598	58 272
Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)		4 000	-	-	11 820	15 820
Całkowite dochody		-	-	-	7 110	7 110
Uchwała o wypłacie dywidendy	11	-	-	-	(2 520)	(2 520)
Podwyższenie kapitału		2 000	9 206	-	-	11 206
Na dzień 30 czerwca 2018 (niebadane)		6 000	9 206	-	16 410	31 616

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

Nota	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(niebadane)</i>
Wynik przed opodatkowaniem	(1 207)	8 935
Korekty:	(659)	2 753
Amortyzacja	2 279	2 394
Zyski / (straty) z tytułu różnic kursowych	(189)	(486)
Zmiana stanu należności	(3 694)	1 526
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	1 211	900
Odsetki	51	-
Płatności w formie akcji	286	-
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(603)	(1 581)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 866)	11 688
Działalność inwestycyjna		
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(74)	(279)
Nakłady na prace rozwojowe	(10 508)	(4 500)
Udzielenie pożyczek	(487)	(101)
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	(60)	(30)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(11 129)	(4 910)
Działalność finansowa		
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	(2 620)
Podwyższenie kapitału	24 700	-
Wydatki związane z podwyższeniem kapitału	(1 522)	-
Wpływy z pożyczek otrzymanych	2 690	-
Spląty pożyczek	(2 690)	-
Wpływy z faktoringu	974	-
Splata zobowiązań faktoringowych	(1 511)	-
Odsetki zapłacone	(63)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	22 578	(2 620)
Przepływy pieniężne netto razem	9 583	4 158
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	189	486
Środki pieniężne na początek okresu	1 325	1 222
Środki pieniężne na koniec okresu	11 097	5 866

1 Informacje ogólne

Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe BoomBit S.A. obejmuje okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2019 roku oraz zawiera odpowiednie dane porównawcze. Dane porównawcze za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku nie podlegały badaniu ani przeglądowi.

Dane identyfikacyjne Spółki:

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

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

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

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

- Marcin Olejarski – Prezes Zarządu,
- Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares – Wiceprezes Zarządu,
- Paweł Tobiasz – Wiceprezes Zarządu.

W skład Rady Nadzorczej Spółki w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym wchodził:

- Karolina Szablewska-Olejarska – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Grażyna Gołębiowska – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Wojciech Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Okoń – Członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Markowski – Członek Rady Nadzorczej.

Skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki nie uległ zmianie od dnia kończącego okres sprawozdawczy do dnia sporządzenia niniejszego jednostkowego sprawozdania finansowego.

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 2018 roku.

Śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe, zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości oraz niewystępowania okoliczności wskazujących na zagrożenie dla kontynuowania działalności. Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuowania działalności Spółki.

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

Spółka sporządziła śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2019 roku, które zostało zatwierdzone do publikacji w dniu 26 września 2019 roku.

2.1 Nowe standardy i interpretacje

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony dnia 31 grudnia 2018 roku, z wyjątkiem zastosowania nowych standardów i zmian do standardów oraz zmian zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę opisanych poniżej.

- a) MSSF 16 Leasing (opublikowano dnia 13 stycznia 2016 roku) - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.

Nowy standard zastępuje MSR 17 *Leasing* oraz związane z nim interpretacje. MSSF 16 wprowadza dla leasingobiorców jednolity, bilansowy model rachunkowości leasingu. Leasingobiorca rozpoznaje składnik aktywów z tytułu prawa do jego użytkowania oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla obowiązek dokonywania opłat leasingowych. Wyjątek od ogólnego modelu leasingu stanowią krótkoterminowe umowy leasingu oraz leasing aktywów o niskiej wartości.

Zarząd dokonał analizy wszystkich realizowanych umów zakupu usług. Celem analizy było wyselekcjonowanie tych umów, na podstawie których Spółka użytkuje składniki aktywów należące do dostawców, a następnie wstępne poddanie każdej takiej umowy ocenie pod kątem spełnienia kryteriów uznania za leasing zgodnie z MSSF 16. W wyniku analizy zidentyfikowano jedynie umowy najmu powierzchni biurowej zawarte na czas nieokreślony, z okresem wypowiedzenia nie dłuższym niż 3 miesiące. Z rozwiązaniem tych umów nie wiążą się istotne, szeroko rozumiane ekonomicznie dla obu stron kary. Biorąc powyższe pod uwagę Spółka skorzystała z wyłączenia dla leasingów krótkoterminowych.

- b) KIMSF 23 Niepewność związana z ujmowaniem podatku dochodowego (opublikowano dnia 7 czerwca 2017 roku) - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później;
- c) Zmiany do MSSF 9 Wcześniejsze spłaty z ujemną rekompensatą (opublikowano dnia 12 października 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- d) Zmiany do MSR 28 Udziały długoterminowe w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach (opublikowano dnia 12 października 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- e) Zmiany wynikające z przeglądu MSSF 2015-2017 (opublikowano dnia 12 grudnia 2017 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.

- f) Zmiany do MSR 19 Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie programu (opublikowano dnia 7 lutego 2018 roku) – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku lub później.
- 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 Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe (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) - do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzony przez UE - mający zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2021 roku lub później.
- d) Zmiany do Odniesień do Założeń Konceptyjnych zawartych w Międzynarodowych Standardach Sprawozdawczości Finansowej (opublikowano dnia 29 marca 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.
- e) Zmiana do MSSF 3 Połączenia jednostek (opublikowano dnia 22 października 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzona przez UE – mająca zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.
- f) Zmiany do MSR 1 i MSR 8: Definicja istotności (opublikowano dnia 31 października 2018 roku) – do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego niezatwierdzone przez UE – mające zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2020 roku lub później.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego 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

Zmiana metody amortyzacji zakończonych prac rozwojowych

Spółka przeprowadziła analizę stosowanej metody amortyzacji. Zakończone prace rozwojowe dotyczące gier amortyzowane były metodą naturalną, tj. w stosunku do spodziewanej ilości pobrań, w okresie maksymalnie 4 lat.

W bieżącym okresie Spółka dokonała zmiany metody amortyzacji z naturalnej na liniową. Zakończone prace rozwojowe dotyczące gier będą amortyzowane przez okres do 4 lat. Zdaniem Zarządu nowa metoda będzie w bardziej wiarygodny sposób odzwierciedlała czerpane korzyści ekonomiczne z posiadanych aktywów.

Zgodnie z MSR 38 par. 104 zmiana metody ujęta została jako zmiana wartości szacunkowej zgodnie z MSR 8.

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, stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach. Nie stwierdzono pojawienia się przesłanek, które skutkowałyby koniecznością przeprowadzenia testów na utratę wartości. Biorąc powyższe pod uwagę ustalono iż testy przeprowadzone na dzień 31 grudnia 2018 roku zachowują aktualność.

4 Sezonowość działalności

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

5 Przychody ze sprzedaży

Źródła przychodów

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (niebadane)	
reklamy	1 528	11%	3 059	21%
sprzedaż praw i licencji	42	0%	8 883	60%
mikropłatności	532	4%	580	4%
rev share	11 030	78%	1 846	12%
pozostałe	926	7%	402	3%
	14 058	100%	14 770	100%
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	2 060	15%	3 639	25%

Platformy (dystrybucja)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (niebadane)	
iOS	1 536	75%	3 029	83%
Android	317	15%	605	17%
pozostałe	207	10%	5	0%
	2 060	100%	3 639	100%

Informacje geograficzne

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (niebadane)	
Europa	691	34%	1 368	38%
Ameryka Północna	1 015	49%	1 586	44%
Azja	208	10%	412	11%
Australia i Oceania	112	5%	230	6%
Ameryka Południowa	22	1%	28	1%
Afryka	12	1%	15	0%
	2 060	100%	3 639	100%

Wiodący kontrahenci

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca			
	2019 (niebadane)		2018 (niebadane)	
BoomBit Games	10 059	72%	9 543	65%
Play With Games	971	7%	1 245	8%
IronSource	964	7%	1 540	10%
Moondrip	574	4%	-	0%
Apple	339	2%	563	4%
Unity Technologies	274	2%	163	1%
Chartboost	196	1%	168	1%
Samsung Electronics	186	1%	-	0%
App On Board	161	1%	486	3%
Tapjoy	142	1%	582	4%
pozostali	192	2%	480	4%
	14 058	100%	14 770	100%

6 Koszt własny sprzedaży

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019 (niebadane)	2018 (niebadane)
Amortyzacja	2 279	2 394
Zużycie materiałów i energii	204	179
Usługi obce, w tym:	18 865	5 837
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	159	174
<i>Koszty user aquisition</i>	5 266	107
<i>Koszty rev share</i>	585	-
Podatki i opłaty	168	10
Wynagrodzenia	3 763	2 596
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	197	104
Pozostałe koszty rodzajowe	122	124
Razem koszty według rodzaju	25 598	11 244
Nakłady na prace rozwojowe	(10 508)	(4 546)
Koszty ogólnego zarządu	(3 903)	(1 760)
Koszty własny sprzedaży	11 187	4 938

7 Podatek dochodowy

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018
Zysk przed opodatkowaniem	(1 207)	8 935
Teoretyczny podatek wyliczony według stawki CIT (19%)	229	(1 698)
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów, w tym:	(202)	(127)
<i>w tym: koszty programów motywacyjnych</i>	(108)	-
Obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego	27	(1 825)
efektywna stopa podatkowa	2,2%	20,4%

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 2019 (badane)					
Koszt	15 003	9 546	86	9 732	34 367
Umorzenie narastająco	(11 710)	(3 867)	(86)	-	(15 663)
Wartość netto	3 293	5 679	-	9 732	18 704
Zwiększenia	-	-	-	10 508	10 508
Transfer między kategoriami brutto	9 698	689	-	(10 387)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	(1 773)	1 773	-	-	-
Sprzedaż/likwidacja brutto	-	-	-	(113)	(113)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	-	-	-	-	-
Amortyzacja	(1 211)	(919)	-	-	(2 130)
Na dzień 30 czerwca 2019 (niebadane)					
Koszt	24 701	10 235	86	9 740	44 762
Umorzenie narastająco	(14 694)	(3 013)	(86)	-	(17 793)
Wartość netto	10 007	7 222	-	9 740	26 969

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 8 647 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 861 tys. PLN.

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe w budowie	Razem
Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)					
Koszt	12 700	5 995	86	2 771	21 552
Umorzenie narastająco	(11 288)	(1 299)	(86)	-	(12 673)
Wartość netto	1 412	4 696	-	2 771	8 879
Zwiększenia	-	-	-	4 546	4 546
Transfer między kategoriami	1 046	1 088	-	(2 134)	-
Sprzedaż/likwidacja brutto	(502)	-	-	-	(502)
Sprzedaż/likwidacja umorzenie	502	-	-	-	502
Amortyzacja	(1 665)	(548)	-	-	(2 213)
Na dzień 30 czerwca 2018 (niebadane)					
Koszt	13 244	7 083	86	5 183	25 596
Umorzenie narastająco	(12 451)	(1 847)	(86)	-	(14 384)
Wartość netto	793	5 236	-	5 183	11 212

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 2 601 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 945 tys. PLN.

9 Kapitały

W maju 2019 roku akcje Spółki wprowadzono do obrotu na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie. W dniu 22 maja 2019 roku w KRS zostało zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego o akcje serii C. Nadwyżka ceny akcji nad wartością nominalną wyniosła 24 050 tys. PLN i została pomniejszona o koszty nowej emisji z uwzględnieniem wpływu podatku dochodowego w kwocie 1 192 tys. PLN.

Na koniec okresu sprawozdawczego kapitał Spółki 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		
	13 300 000	6 650 000		

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarsz	1 862 500	931 250	14,00%	14,83%
Marcin Olejarsz	1 862 500	931 250	14,00%	14,83%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	30,08%	31,09%
We Are One Ltd.*	3 725 000	1 862 500	28,01%	29,66%
Pozostali akcjonariusze	1 850 000	925 000	13,91%	9,59%
	13 300 000	6 650 000	100,00%	100,00%

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

W maju 2019 roku zrealizowane zostały warranty przez Pana Ivana Trancika. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego akcje nie zostały wydane, w związku z czym podwyższenie kapitału podstawowego o akcje serii D jeszcze nie nastąpiło.

	Liczba akcji	Wartość nominalna
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
	120 000	60 000

Na koniec porównywalnego okresu sprawozdawczego roku kapitał Spółki 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
	12 000 000	6 000 000

	Liczba akcji	Wartość nominalna	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarsz	2 000 000	1 000 000	16,67%	16,67%
Marcin Olejarsz	2 000 000	1 000 000	16,67%	16,67%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	2 000 000	33,33%	33,33%
We Are One Ltd.*	4 000 000	2 000 000	33,33%	33,33%
	12 000 000	6 000 000	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	
	2019	2018
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Wynik netto (w tys. PLN)	(1 180)	7 110
Liczba akcji* (w szt.)	12 280 110	10 666 667
Wynik na akcję zwykły i rozwodniony (w PLN)	(0,10)	0,67

* średnioważona liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym

11 Dywidendy

W roku obrotowym 2017 Spółka wypracowała zysk netto w kwocie 8 369 tys. PLN, z czego 2 520 tys. PLN przeznaczono na wypłatę dywidendy. W pierwszym kwartale 2018 roku wypłacono 2 000 tys. PLN dywidendy za 2016 rok oraz 620 tys. za 2017 rok.

Zysk netto Spółki za 2018 rok w kwocie 8 117 tys. PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy (zyski zatrzymane). W bieżącym okresie sprawozdawczym nie dokonywano wypłat dywidend. W dniu 29 maja 2019 roku Spółka zawarła umowy z akcjonariuszami: Karoliną Szablewską-Olejarsz, Marcinem Olejarszem, ATM Grupa S.A. oraz We Are One Ltd. na podstawie których dokonali oni zwolnienia Spółki z długu obejmującego wypłatę przez Spółkę dywidendy za rok 2017 na rzecz wskazanych akcjonariuszy w łącznej kwocie równej 1 680 tys. PLN. Kwota została ujęta w kapitale po pomniejszeniu o wpływ podatku dochodowego.

12 Instrumenty finansowe

Zarówno na koniec bieżącego, jak i poprzedniego okresu sprawozdawczego w Spółce występują wyłącznie aktywa i zobowiązania finansowe wyceniane wg amortyzowanego kosztu. Wartość bilansowa tych instrumentów finansowych nie odbiega istotnie od ich wartości godziwej.

	30 czerwca 2019 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2018 <i>(badane)</i>
Aktywa wyceniane wg amortyzowanego kosztu		
Należności handlowe	12 465	8 500
Aktywa finansowe pozostałe	720	221
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 097	1 325
	24 282	10 046

Jako inne należności finansowe Spółka wykazuje pożyczki udzielone jednostkom powiązanym, których oprocentowanie jest zmienne.

	30 czerwca 2019 <i>(niebadane)</i>	31 grudnia 2018 <i>(badane)</i>
Zobowiązania wyceniane wg amortyzowanego kosztu		
Zobowiązania handlowe	5 602	4 535
Inne zobowiązania finansowe	230	767
	5 832	5 302

Jako inne zobowiązania finansowe Spółka prezentuje zobowiązania z tytułu faktoringu niepełnego.

13 Zobowiązania i aktywa warunkowe

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

14 Nota objaśniająca do jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(niebadane)</i>
Należności		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(4 359)	1 425
- zmiana stanu należności z tytułu udzielonych pożyczek	499	101
- zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych kosztów podwyższenia kapitału	53	-
- sprzedaż nakładów na prace rozwojowe	113	-
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	(3 694)	1 526
Zobowiązania		
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z sytuacji finansowej	(1 006)	800
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu faktoringu	537	-
- zmiana stanu zobowiązań z tytułu dywidendy	1 680	100
Zmiana stanu wynikająca ze sprawozdania z przepływów pieniężnych	1 211	900

15 Transakcje z podmiotami powiązanymi

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 30 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 30 dni od daty zakupu. Zobowiązania nie są oprocentowane.

Na dzień oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Przychody	Zakupy
Jednostki zależne					
Best Top Fun Games sp. z o.o.	-	-	323	21	271
BoomBit Games Ltd.	9 592	-	117	10 059	-
BoomBooks sp. z o.o.	7	-	-	2	-
BoomHits sp. z o.o.	3	-	-	2	-
PixelMob sp. z o.o.	3	41	-	3	-
Play With Games Ltd.	280	-	578	971	145
Woodge sp. z o.o.	2	-	70	2	571
Wspólne przedsięwzięcia					
Mindsense Games sp. z o.o.	3	276	-	47	-
MoonDrip sp. z o.o.	732	405	-	574	-
SuperScale sp. z o.o.	168	-	-	1	13
	10 790	722	1 088	11 682	1 000

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Przychody	Zakupy
Podmioty wywierające znaczący wpływ					
ATM Grupa S.A.*	-	-	630	-	-
Karolina Szablewska-Olejarz*	-	-	210	-	-
Marcin Olejarz*	-	-	210	-	-
We Are One Ltd.*	-	-	630	-	-
Jednostki zależne					
Best Top Fun Games sp. z o.o.	50	-	400	83	773
BoomBit Games Ltd.	7 083	-	1 271	9 372	-
BoomBooks sp. z o.o.	1	-	-	-	-
BoomHits sp. z o.o.	1	-	-	-	-
PixelMob sp. z o.o.	1	16	-	-	-
Play With Games Ltd.	384	-	434	574	-
Woodge sp. z o.o.	1	-	74	-	-
Wspólne przedsięwzięcia					
Mindsense Games sp. z o.o.	10	205	9	-	-
MoonDrip sp. z o.o.	30	-	-	-	-
	7 561	221	3 868	10 029	773

* zobowiązania z tytułu dywidendy

Wynagrodzenie kluczowych członków kadry kierowniczej

	Okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca	
	2019	2018
Wynagrodzenie Członków Zarządu		
Marcin Olejarz	90	-
Anibal Soares	150	-
Paweł Tobiasz	30	3
Karolina Szablewska-Olejarz	-	66
	270	69

Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej w bieżącym okresie sprawozdawczym wyniosło 163 tys. zł. W porównywalnym okresie 2018 roku w Spółce nie funkcjonowała Rada Nadzorcza. W porównywalnym okresie sprawozdawczym pozostałe wynagrodzenia kluczowej kadry kierowniczej wyniosło 198 tys. PLN. W bieżącym okresie takie wynagrodzenia nie wystąpiły.

16 Płatności w formie akcji

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

- 80 000 – w terminie do końca czerwca 2021 roku,
- 40 000 – w terminie do końca czerwca 2022 roku.

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

- średnia ważona cena akcji na moment wyceny – 19,00 PLN,
- cena wykonania – 0,50 PLN,
- oczekiwana zmienność – 46,72%,
- okres życia – odpowiednio do czerwca 2021 roku i czerwca 2022 roku,
- stopa dywidendy – 0%,
- stopa procentowa wolna od ryzyka – 1,52%.

Warranty wyceniono na kwotę 2 224 tys. PLN, z czego 1 483 tys. PLN dotyczy transzy pierwszej a 741 tys. PLN dotyczy transzy drugiej. Kwota będzie 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 286 tys. PLN.

17 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy

W dniu 12 lipca Spółka udzieliła pożyczki spółce wspólnie kontrolowanej SuperScale Sp. z o.o. Limit kwoty pożyczki ustalono na 500 tys. EUR, z czego na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego wykorzystane zostało 271 tys. EUR. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę EURIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

W dniu 19 lipca Spółka udzieliła pożyczki spółce wspólnie kontrolowanej SuperScale Sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wyniosła 263 tys. USD. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

W dniu 28 sierpnia Spółka udzieliła pożyczki spółce współkontrolowanej Moondrip Sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wyniosła 680 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 września 2020 roku.

V. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 30 CZERWCA 2019 ROKU

1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w okresie sprawozdawczym

1.1 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa skupiała się na działalności w segmencie gier midcore, monetyzowanych głównie za pomocą mikropłatności, w tzw. modelu Game as a Service („GaaS”), w którym gra podlega aktualizacjom o ciągłym charakterze, mającym na celu wydłużenie jej cyklu życia. Jednocześnie kontynuowana była produkcja i wydawanie własnych gier w segmencie Driving Simulator, w którym od wielu lat posiada wiodącą pozycję rynkową, oraz Bridge (gry logiczne typu Puzzle).

W I półroczu 2019 łączne przychody Grupy (22 207 tys. PLN) były o 6% wyższe niż w analogicznym okresie ubiegłego roku (20 957 tys. PLN), znacząco zmieniała się jednak ich struktura. W związku z modyfikacją modelu biznesowego, obecnie w przychodach dominują mikropłatności w wysokości 12 948 tys. PLN (58%) oraz reklamy w wysokości 8 135 tys. PLN (37%), stanowiąc łącznie 95% przychodów. W analogicznym okresie roku poprzedniego reklamy i mikropłatności stanowiły 30% przychodów, a wynik w największym stopniu kształtowała transakcja sprzedaży praw do gier Dancing Line i Dancing Ball za łączną kwotę 13 057 tys. PLN (62% przychodów pierwszego półrocza 2018 roku).

Porównując I półrocze 2018 i 2019 roku przychody z mikropłatności wzrosły o 619%, zaś z reklam o 86%. Głównym motorem wzrostu przychodów były gry GaaS, z których łączne przychody w I połowie 2019 roku wyniosły 16 652 tys. PLN (tj. 75% łącznych przychodów). Gry realizowane w modelu Game as a Product („GaP”) przyniosły 4 429 tys. PLN, tj. o 28% mniej niż w okresie analogicznym (6 177 tys. PLN).

Wraz ze wzrostem przychodów z gier, wzrosły również koszty własne sprzedaży. W pierwszej połowie 2019 roku wyniosły one 18 291 tys. PLN i były wyższe o 10 176 tys. PLN, tj. o 125% w porównaniu do analogicznego okresu 2018 roku (8 115 tys. PLN). Wzrost ten wynika głównie z wyższych kosztów prowizji platform dystrybucyjnych, w związku ze wzrostem przychodów z tytułu mikropłatności (wzrost o 3 269 tys. PLN półrocze do półrocza), wydatków na User Acquisition (wzrost o 5 112 tys. PLN) oraz wyższych kosztów rev share dla twórców gier w związku z ich sukcesem rynkowym (wzrost o 2 486 tys. PLN), a także wyższych kosztów osobowych związanych z rozwojem Grupy.

Koszty ogólnego zarządu wyniosły w bieżącym okresie 5 164 tys. PLN, tj. o 84% więcej niż w I półroczu roku poprzedniego (2 813 tys. PLN). Wzrost kosztów wynika przede wszystkim z powiększenia struktury Grupy (objęcie konsolidacją nowych spółek), wzrostem kosztów prawno-księgowych związanych z debiutem na Giełdzie Papierów Wartościowych, wyższymi kosztami business developmentu, a także wzrostem wynagrodzeń, który związany jest z transformacją Spółki w spółkę akcyjną, wzmocnieniem zespołu odpowiedzialnego za obszar raportowania i analiz oraz rozliczeniem warrantów subskrypcyjnych przyznanych Ivanowi Trancikowi w związku z transakcją nabycia spółki Cellense s.r.o. przez Superscale sp. z o.o. oraz Kathee Chimowitz pod warunkiem świadczenia przez nią usług w momencie zaoferowania warrantów.

Za I półrocze 2019 roku Grupa odnotowała stratę netto na poziomie 1 305 tys. PLN. Ujemny wynik spowodowany był przede wszystkim ograniczoną ilością wydań nowych gier, przy jednoczesnym istotnym wzroście wydatków na User Acquisition. Średni okres brake even dla tych wydatków wynosi 60 - 120 dni, w związku z czym część z nich nie zdążyła jeszcze przynieść zwrotu z inwestycji w I półroczu 2019 roku. Dodatkowo, w ślad za wyższymi przychodami z gier GaaS, istotnie wzrosły koszty rev share. Grupa poniosła również znaczący wysiłek finansowy i organizacyjny związany

z debiutem giełdowym („IPO”) - w kosztach I połowy 2019 roku zostało z tego tytułu rozpoznane 443 tys. PLN. Ponadto, na wyniki Grupy niekorzystnie wpłynęły ujemne różnice kursowe z wyceny należności i środków pieniężnych, w związku z umocnieniem się PLN względem USD i GBP na koniec czerwca 2019 roku.

Suma aktywów Grupy na dzień 30 czerwca 2019 roku wyniosła 73 293 tys. PLN, tj. o 23 541 tys. PLN więcej niż na koniec roku 2018. Do wzrostu aktywów przyczynił się przede wszystkim wzrost salda środków pieniężnych o 9 402 tys. do poziomu 11 996 tys. PLN. Wzrost ten wynika w głównej mierze z otrzymania środków pieniężnych z tytułu debiutu giełdowego (w kwocie 24 700 tys. PLN brutto). Ponadto, na wzrost aktywów złożyły się nakłady na prace rozwojowe, które zwiększyły się o 8 707 tys. PLN w porównaniu do roku poprzedniego. Nakłady te poniesione zostały głównie na rozwój gier z segmentu GaaS oraz autorskich narzędzi wspierających produkcję gier i obszar Business Intelligence. Wzrosły również należności handlowe o 3 918 tys. PLN, w związku z wyższym poziomem sprzedaży w II kwartale 2019 roku.

Po stronie pasywów, poziom zobowiązań nie zmienił się znacząco w porównaniu do stanu na koniec grudnia 2018 roku i wyniósł 15 135 tys. PLN na dzień 30 czerwca 2019 roku. W I półroczu 2019 roku wzrósł poziom kapitału zakładowego (o 650 tys. PLN) oraz kapitału ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej (o 22 858 tys. PLN) w związku z emisją akcji i wejściem Spółki na Giełdę Papierów Wartościowych. Dodatkowo o 286 tys. PLN wzrosły kapitały pozostałe (rozpoznanie warrantów subskrypcyjnych Kathee Chimowitz) oraz o 54 tys. PLN spadły zatrzymane zyski, na co składają się zwolnienia Spółki z długu z tytułu niewypłaconej części dywidendy za rok 2017 o kwotę 1 361 tys. PLN oraz ujemny wynik finansowy bieżącego okresu.

1.2 Obszar produkcji i wydawania gier

W I połowie 2019 roku Grupa i spółki z nią powiązane wydały następujące gry na platformach iOS oraz Android:

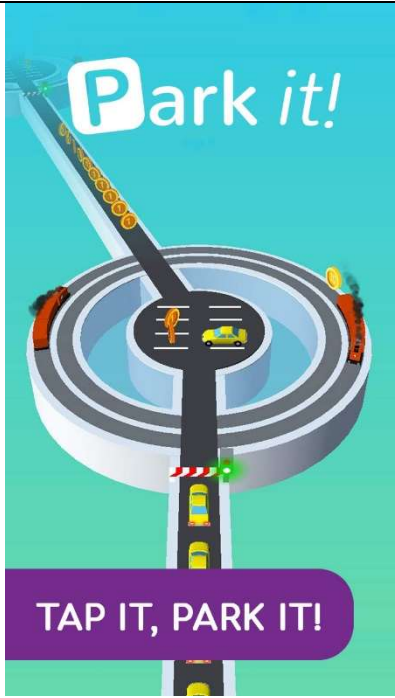
- Tri Peaks Solitaire (gra typu Puzzle, produkcja zewnętrznego dewelopera) - marzec 2019,
- Bridge Builder Adventure (gra typu Puzzle) - marzec 2019,
- Idle Coffee Corp (gra typu Arcade) – maj 2019,
- Maya the Bee (gra typu Premium, wydana przez Mindsense) – maj 2019,
- gry typu Driving Simulator
- gry typu Hypercasual

oraz na platformie Nintendo Switch:

- Build a Bridge! (gra typu Puzzle) - wydana w modelu Premium na platformę Nintendo Switch w styczniu 2019 roku.

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Build a Bridge! Nintendo Switch (wydana w styczniu 2019 roku)	Gatunek tematyczny Puzzle Gra, która pozwala wcielić się w rolę budowniczego mostów. Gracz ma do dyspozycji ponad 80 poziomów osadzonych w świecie low poly. Zdobywca nagrody Google Play Most Innovative Game 2017. Główne źródło przychodów: Sprzedaż kopii	 
Bridge Builder Adventure (wydana 21 lutego 2019 roku)	Gatunek Simulation / Puzzle Bridge Bulder Adventure jest nowym podejściem do cieszącego się dużą popularnością gatunku gier o budowaniu mostów. Spośród pozostałych gier wyróżnia się pięknym światem fantasy i innowacyjną mechaniką zbierania klucza. Główne źródło przychodów: Reklamy i mikropłatności	 
Tri Peaks Solitaire (wydana 28 marca 2019 roku)	Gatunek tematyczny Puzzle Gra przeznaczona głównie dla kobiet, która łączy w sobie elementy pasjansu z przygodą w pięknie narysowanej krainie fantasy. Gracz może ułatwić sobie grę kupując uproszczenia pozwalające na więcej ruchów podczas układania kart. Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
		
Idle Coffee Corp (wydana 8 maja 2019 roku) 	Gra gatunku Arcade Zadaniem gracza jest klikanie w ekran urządzenia mobilnego, w celu serwowania kawy jak największej ilości gości i rozbudowy swojej sieci kawiarni na całym świecie. Gra podobnie jak inne produkcje z tego gatunku charakteryzuje się wysoką retencją i szybką monetyzacją głównie za sprawą reklam. Główne źródło przychodów: Reklamy	
Maya the Bee Music Academy (wydana w maju 2019) 	Gatunek tematyczny Edukacyjna gra dla dzieci Gra wydawana przez Mindsense sp. z o.o. Gra typu premium stworzona z myślą o najmłodszych. Jest to kolekcja mini gier z wszystkimi znanymi postaciami z Pszczółki Mai (Tekla, Gucio, Filip). Dzieci mogą również wykorzystać zdobytą wiedzę w trybie orkiestry i stworzyć własną muzykę Główne źródło przychodów: Sprzedaż kopii	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Driving Simulators (3 gry) 	Gry z tego gatunku tematycznego oferują odbiorcy możliwość realistycznego prowadzenia różnego rodzaju pojazdów w rozmaitych lokalizacjach i warunkach pogodowych. Gracz może wcielić się w kierowcę wielkich ciężarówek (Quarry Driver 3: Giant Trucks), autobusów i taksówek (Bus & Taxi Driving Simulator), operatora maszyn odśnieżających (Winter SkiPark: Snow Driver) lub innych pojazdów lądowych, wodnych lub powietrznych. Gry tego gatunku cechują się niskimi kosztami produkcji i rentownością już po pierwszym miesiącu. Większe produkcje (Car Driving Career) pozwalają wielu graczom grać jednocześnie w tej samej lokalizacji, gdzie mogą rywalizować ze sobą, współpracować lub ścigać się lub podążać rozbudowaną ścieżką kariery kierowcy. Główne źródło przychodów: Reklamy	
Hyper Casual (gry wydane w czerwcu 2019) 	Gatunek tematyczny Zręcznościowe / Casual Gry Hyper Casual charakteryzują się prostą rozgrywką oraz dużą grupą docelową odbiorców. Monetyzacja opiera się głównie na reklamach oraz mikrotransakcjach, które je wyłączają. Główną zaletą jest również szybki cykl produkcyjny. Przeciętnie czas trwania developmentu wynosi około miesiąca na tytuł. Główne źródło przychodów: Reklamy	

W kolejnych kwartałach 2019 roku Grupa będzie koncentrować się na produkcji i wydawaniu gier o zróżnicowanej tematyce oraz wysokim potencjale monetyzacyjnym, w formule GaaS, co zostało opisane w dalszej części raportu.

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

Jak opisano w nocie 12 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, Spółka w dniu 14 maja 2019 roku zadebiutowała na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Z tytułu pierwszej oferty publicznej Spółka poniosła koszty o jednorazowym charakterze w wysokości 443 tys. PLN za pierwsze półrocze 2019 roku oraz 404 tys. PLN w analogicznym okresie 2018 roku.

Jak opisano w nocie 14 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, w dniu 29 maja 2019 roku Spółka zawarła umowy z: Panią Karoliną Szablewską-Olejarz, Panem Marcinem Olejarzem, spółką ATM Grupa S.A. oraz spółką We Are One Ltd, na podstawie których akcjonariusze (wspólnicy poprzednika prawnego Spółki – spółki Aidem Media sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku) dokonali zwolnienia Spółki z długu obejmującego wypłatę przez Spółkę dywidendy za rok 2017 na rzecz wskazanych akcjonariuszy w łącznej kwocie równej 1 680 tys. PLN.

Jak opisano w nocie 19 śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego, w dniu 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 świadczenia przez Uprawnioną usług na rzecz którejkolwiek spółki Grupy, w momencie zaoferowania warrantów. Na koniec okresu sprawozdawczego jako kapitały pozostałe wykazano z tego tytułu kwotę 286 tys. PLN.

3 Opis zmian organizacji Grupy Kapitałowej

W I półroczu 2019 roku nie doszło do zmian w organizacji Grupy Kapitałowej.

4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd BoomBit S.A. nie publikował prognoz na 2019 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 raportu półrocznego (26 września 2019 roku)

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 862 500	2 862 500	14,00%	14,83%
Marcin Olejarz	1 862 500	2 862 500	14,00%	14,83%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	30,08%	31,09%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	28,01%	29,66%
Pozostali akcjonariusze	1 850 000	1 850 000	13,91%	9,59%
	13 300 000	19 300 000	100,00%	100,00%

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

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2019 roku, opublikowanego w dniu 30 maja 2019 roku:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Procent kapitału	Procent głosu
Karolina Szablewska-Olejarz	1 862 500	2 862 500	14,00%	14,83%
Marcin Olejarz	1 862 500	2 862 500	14,00%	14,83%
ATM Grupa S.A.	4 000 000	6 000 000	30,08%	31,09%
We Are One Ltd.*	3 725 000	5 725 000	28,01%	29,66%
Pozostali akcjonariusze	1 850 000	1 850 000	13,91%	9,59%
	13 300 000	19 300 000	100,00%	100,00%

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

W maju 2019 roku zrealizowane zostały warranty przez Pana Ivana Trancika. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego akcje nie zostały wydane, w związku z czym podwyższenie kapitału podstawowego o akcje serii D jeszcze nie nastąpiło.

Stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 26 września 2019 roku:

Zarząd	
Marcin Olejarz	Bezpośrednio posiada 1.862.500 akcji Spółki, o wartości nominalnej 0,50 zł (pięćdziesiąt groszy), stanowiących 14,00% kapitału zakładowego Spółki i dających 14,83% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki
Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares	Pośrednio, za pośrednictwem We Are One Ltd., w której Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares posiada 100% udziałów w kapitale zakładowym, posiada łącznie 3.725.000 akcji Spółki, o wartości nominalnej 0,50 zł (pięćdziesiąt groszy), stanowiących 28,01% kapitału zakładowego Spółki i dających 29,66% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.
Rada Nadzorcza	
Karolina Szablewska-Olejarz	Bezpośrednio posiada 1.862.500 akcji Spółki, o wartości nominalnej 0,50 zł (pięćdziesiąt groszy), stanowiących 14,00% kapitału zakładowego Spółki i dających 14,83% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego stan posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące jest taki sam jak na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2019 roku, opublikowanego w dniu 30 maja 2019 roku.

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 powiązanymi

Transakcje z jednostkami powiązanymi 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 okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu w ramach grupy kapitałowej nie zawarto umów poręczeń lub gwarancji.

9 Inne informacje, które zdaniem Grupy Kapitałowej 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 Grupę

Brak jest innych informacji istotnych dla oceny sytuacji Spółki i Grupy Kapitałowej niż przekazane w niniejszym raporcie.

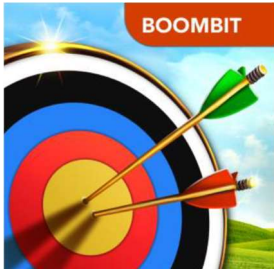
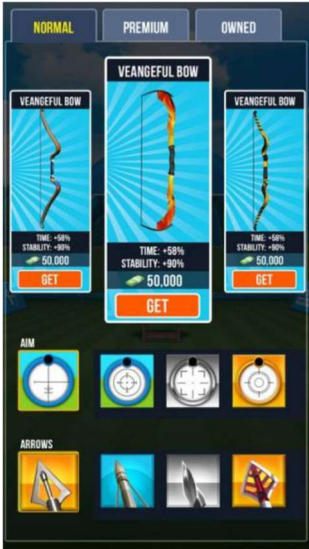
10 Wskazanie czynników, które w ocenie Grupy Kapitałowej będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej najbliższego półrocza

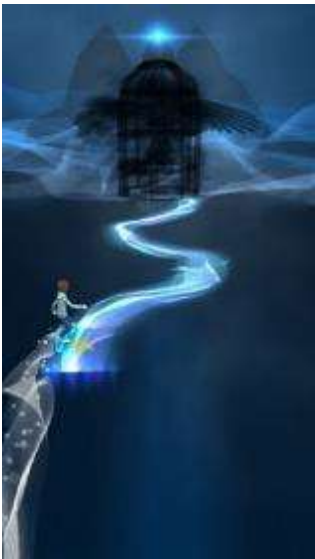
W perspektywie najbliższego półrocza wpływ na osiągane wyniki Grupy będzie miała realizacja strategii GaaS dla istniejących gier oraz debiuty nowych gier.

Poniżej zaprezentowano wybrane tytuły w planie wydawniczym Grupy i jej spółek powiązanych na pozostałą część 2019 roku oraz początek 2020 roku:

Produkcje własne

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Carnage: Battle Arena (wydana 15 sierpnia 2019) 	Gatunek tematyczny - gra samochodowa / Car Game Samochodowa gra akcji, w której gracze zbierają oraz rozbudowują kolekcje samochodów, które używają w rywalizacji między sobą walcząc lub ścigając się w różnych trybach rozgrywki. Główne źródła przychodów - Reklamy i mikropłatności	
Mighty Heroes (wydana 22 sierpnia 2019) 	Gatunek tematyczny Card Gra w uniwersum fantasy, w której gracz gromadzi karty do talii. Posiadając talię gracz wykorzystuje do walki z innymi graczami z całego świata. Gra czerpie najlepsze rozwiązania z gier Hearthstone i Magic: The Gathering. Główne źródło przychodów: Mikropłatności	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
		
Archery Club 	Gatunek tematyczny Social Sports Betting PvP Gra łucznicza w trybie wielu graczy. Gra umożliwia rozgrywkę w wielu różnych wariantach (ruchome tarcze, turnieje łucznicze itp.). Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz w zależności od wybranej tarczy przeznacza do puli określoną kwotę wirtualnej waluty. W przypadku wygranej na gracza przechodzi cała pula. Wraz z rozwojem rozgrywki gracz pozyskuje nowe elementy łuków i strzał oraz udoskonala je za wirtualną walutę. Główne źródło przychodów: Reklamy i mikropłatności	 

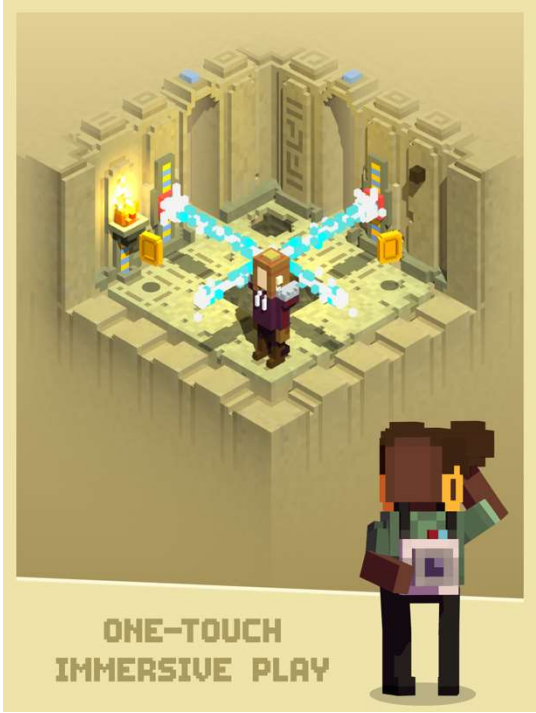
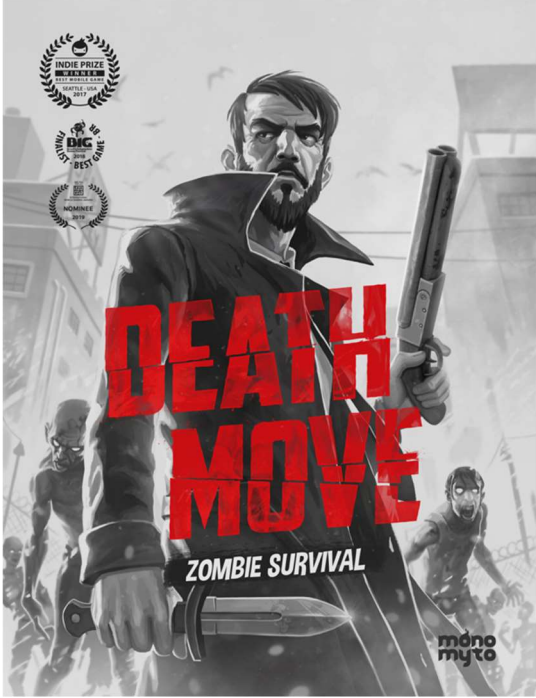
Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Dancing Dreamer 	Gatunek tematyczny Casual Gra muzyczna nawiązująca do udanych rozwiązań w Dancing Line. Gracz wciela się w postać surfera, mknącego w przestworzach w rytmie zmieniających się utworów muzycznych. Połączenie zapadającej w pamięć ścieżki dźwiękowej z różnymi efektami wizualnymi działa na wyobraźnię odbiorcy. Rosnący poziom trudności wymusza na graczach doskonalenie umiejętności i powtarzanie poprzednio ukończonych sekwencji dla jak najlepszego wyniku. Główne źródło przychodów: Reklamy	
Cooking Festival 	Gra gatunku Arcade Gra, która pozwala wcielić się w szefa kuchni. Gracz będzie otwierał w niej nowe restauracje w ciekawych lokalizacjach (jak Nepal i San Francisco), aby serwować swoim klientom pyszne dania. Osią monetyzacji gry będzie odblokowywanie nowych przepisów na dania i nowych lokalizacji. Główne źródło przychodów: Mikropłatności	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Shooting Club 	Gatunek tematyczny Social Sports Betting PvP Gra strzelecka w trybie gracz vs gracz. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz w zależności od wybranej strzelnicy przeznaczają do puli określoną kwotę wirtualnej waluty. W przypadku wygranej na gracza przechodzi cała pula. Wraz z rozwojem rozgrywki gracz pozyskuje nowe elementy broni strzeleckiej, nową amunicję oraz udoskonala je za wirtualną walutę. Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje	

Nazwa Gry	Opis
John Doe 	Gatunek tematyczny RPG/Ekonomiczna Gra na licencji popularnego amerykańskiego filmu akcji. Zadaniem graczy jest rozbudowa prowadzonego biznesu, rozwijanie zespołu rozmaitych specjalistów oraz szkolenie ich tak, by byli w stanie sprostać każdemu wyzwaniu. Przed wysłaniem swoich zespołów na misję gracze wybierają odpowiedni ekwipunek oraz członków oddziału. W grze występują sekwencje akcji, podczas których gracze wpływają na przebieg bitwy przez uaktywnianie specjalnych zdolności bohaterów. Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje

Produkcje zewnętrznych deweloperów

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Idle Microchip Factory Tycoon (wydana: 29 sierpnia 2019 roku) 	Gra gatunku Idle Clicker Gra polega na budowaniu swojego imperium w dolinie krzemowej. Wcielamy się w rolę menedżera, który buduje swoją firmę zakupując niezbędne materiały, zarządzając ceną produktu czy zatrudniając odpowiednich ludzi. W grze monetyzacja odbywa się głównie z pomocą reklam, które przyspieszają progres w grze. Główne źródło przychodów: Reklamy	
Monster Idle Factory 	Gatunek Idle Clicker Gra osadzona w przyjemnym dla oka, lekko humorystycznym kreskówkowym stylu, z wysokiej jakości grafiką znacznie przewyższającą standardy gier konkurencyjnych w tym gatunku. Zadaniem gracza, wcielającego się w rolę szalonego naukowca, jest zarządzanie fabryką potworów które pozyskują dla niego drogocenny eliksir strachu. Sukcesywne ulepszanie fabryki, zwiększanie efektywności potworów oraz odpowiednie balansowanie poszczególnych etapów produkcji to klucz do osiągnięcia potwornego sukcesu. Główne źródło przychodów: Reklamy	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
Tiny Tomb 	Gra gatunku Roguelite W grze wcielamy się w postać Stana, który wraz z przyjaciółmi został porwany przez niebieskiego potwora. Naszym zadaniem jest eksplorowanie lochów w czterech różnych krainach, zbieranie artefaktów oraz walka z przeciwnikami – w tym z dużymi bossami. W grze monetyzacja odbywa się głównie za pomocą reklam, które przyspieszają progres w grze. Główne źródło przychodów: Reklamy	 ONE-TOUCH IMMERSIVE PLAY
Death Move: Zombie Survival 	Gra gatunku Puzzle action Celem gry jest rozwiązywanie zagadek logicznych i walka z zombie. Unikatową cechą produkcji jest jej styl graficzny nawiązujący do linii noir. Death Move będzie monetyzowany zarówno za pomocą mikropłatności jak i reklam. Główne źródło przychodów: Reklamy i mikropłatności	 DEATH MOVE ZOMBIE SURVIVAL mono myto

11 Zarządzanie ryzykiem

Grupa Kapitałowa na bieżąco monitoruje, ocenia oraz podejmuje działania mające na celu ograniczanie ryzyk w prowadzonej działalności. Poniżej przedstawiono zidentyfikowane ryzyka dotyczące otoczenia Grupy oraz jej działalności operacyjnej.

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

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym

Grupa 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, 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 lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane ze spodziewanym wystąpieniem Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej

W dniu 23 czerwca 2016 roku w ramach referendum przeprowadzonego w Wielkiej Brytanii większość Brytyjczyków, którzy wzięli udział w referendum, opowiedziała się za wystąpieniem Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej. Traktat o Unii Europejskiej przewiduje dwuletni okres na wynegocjowanie warunków wystąpienia Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej. W związku z trwającymi negocjacjami między Unią Europejską a Wielką Brytanią, okres ten został przedłużony aktualnie do 27 października 2019 roku, na mocy umowy z państwami członkowskimi Unii Europejskiej, które pozostają w Unii Europejskiej. Zgodnie z Traktatem o Unii Europejskiej Wielka Brytania przestanie być członkiem Unii Europejskiej z upływem okresów przewidzianych na negocjacje warunków wyjścia z Unii Europejskiej. Spodziewane wystąpienie Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej wpłynęło na spadek wartości funta oraz wzrost inflacji w strefie euro, co z kolei spowodowało reformę budżetu Unii Europejskiej oraz spadek przyznawanych dotacji.

Konsekwencją wystąpienia państwa członkowskiego z Unii Europejskiej jest zaprzestanie obowiązywania w występującym państwie członkowskim wszystkich traktatów konstytuujących Unię Europejską, które ustanawiają m.in. swobody przepływu kapitału, towarów i usług pomiędzy państwami członkowskimi. Na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego nie można przewidzieć konsekwencji wystąpienia Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej, w tym wpływu takiego wystąpienia na gospodarki poszczególnych państw oraz sytuację polityczną na świecie. Nie można również przewidzieć wpływu wystąpienia Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej na sytuację ekonomiczną podmiotów gospodarczych w jakikolwiek sposób powiązanych z rynkiem brytyjskim. W konsekwencji decyzji podjętej w referendum w Wielkiej Brytanii istnieje ryzyko obniżania się kursu funta brytyjskiego wobec innych walut oraz długotrwałej destabilizacji rynków finansowych w Unii Europejskiej i na świecie.

Wystąpienie Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej może mieć także istotny wpływ na dalsze procesy integracyjne w ramach Unii Europejskiej. Jednak kierunek zmian w procesach integracyjnych jest niemożliwy do przewidzenia. Nie można wykluczyć zarówno przyspieszenia procesów integracyjnych w celu wzmocnienia Unii Europejskiej, a także wyhamowania lub nawet cofnięcia integracji w niektórych obszarach politycznych lub gospodarczych. Nie można także wykluczyć, że w przyszłości kolejne państwa członkowskie będą decydować się na wystąpienie z Unii Europejskiej. Rozpoczęty proces występowania Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej oraz ewentualne związane z tym procesem dalsze

zmiany polityczne w ramach Unii Europejskiej, a także gospodarcze i polityczne konsekwencje takich zmian mogą mieć istotny negatywny wpływ na działalność Grupy, jej sytuację finansową, wyniki, perspektywy, a także cenę Akcji.

Ryzyko związane ze zmianami prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Grupy 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, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy 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 zastrzegających zasady sprzedaży produktów Grupy Kapitałowej

Z uwagi na specyfikę produktów oferowanych przez Grupę Kapitałową, ryzyko stanowi ewentualne wprowadzenie przepisów prawa zastrzegających zasady sprzedaży tego typu produktów, w tym np. ograniczających grupy wiekowe konsumentów, do których produkty Grupy 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. Ewentualne zaostrożenie przepisów regulujących sprzedaż produktów oferowanych przez Grupę może negatywnie wpłynąć na wyniki sprzedaży spółek z Grupy, a w konsekwencji na wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko wprowadzenia dodatkowych ograniczeń prawnych

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

Ryzyko związane z ochroną danych osobowych

Grupa 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 Grupy 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 narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Grupy skierowana jest na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), przychody z gier uzyskiwane są w walutach obcych a dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są dolar amerykański, euro oraz funt brytyjski. W konsekwencji, wartość przychodów Grupy 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, w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy stałych kosztach wytworzenia, ponoszonych w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy. Grupa na bieżąco analizuje konieczność zastosowania zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym. Na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego Grupa nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem zmiany kursów walut.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej

Istotną pozycję wynoszącą 37% przychodów Grupy w I połowie 2019 roku, stanowiły przychody z reklam. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy. 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. 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 lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z platformą Facebook

Grupa identyfikuje istotną zależność wobec podmiotu prowadzącego największą globalną sieć social media tj. platformę Facebook. Kampanie marketingowe gier Grupy, prowadzone są w dużej części za jej pośrednictwem, ponieważ ze względu na liczbę aktywnych użytkowników Facebooka, gwarantuje Grupie największą na rynku bazę do pozyskiwania nowych graczy. Ewentualna zmiana polityki platformy Facebook w zakresie możliwości prowadzenia kampanii marketingowych będzie wymagać dostosowania się przez Grupę do nowych regulacji, lub może doprowadzić do konieczności zmiany platformy za pośrednictwem, której prowadzone są działania marketingowe Grupy. Zmiana platformy może być trudna do osiągnięcia w krótkim okresie oraz wygenerować dodatkowe wysokie koszty po stronie Grupy.

Ryzykiem identyfikowanym przez Grupę jest również możliwość awarii lub zaprzestania prowadzenia działalności przez platformę Facebook. W przypadku długotrwałej awarii, działania marketingowe Grupy mogą zostać w istotny sposób zakłócone, co wpłynie na możliwości Grupy w zakresie pozyskiwania nowych użytkowników, a w efekcie może skutkować osiągnięciem niższych niż oczekiwane wyników finansowych. W przypadku całkowitego zaprzestania prowadzenia działalności przez platformę Facebook, Grupa zmuszona będzie do zmiany platformy za pomocą której

prowadzone będą działania marketingowe Grupy. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy 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 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 na rzecz produktów konkurencji. Grupa 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, które będą oferować podobne produkty. Taka sytuacja może spowodować spadek zainteresowania produktami Grupy wśród konsumentów na wybranych lub wszystkich rynkach geograficznych, na których Grupa prowadzi działalność. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Grupa identyfikuje uzależnienie od podmiotów prowadzących kluczowe platformy dystrybucyjne, tj. Google i Apple. Przychody Grupy 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 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 umowach lub wynikających z jego wewnętrznych regulacji. Istnieje również ryzyko wypowiedzenia umowy przez kontrahenta.

Istotne znaczenie z punktu widzenia interesów Grupy ma również niezawodność systemów informatycznych dystrybutorów, która pozwala na efektywną sprzedaż produktów Grupy. 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 mogłaby być narażona na przestój w swojej działalności operacyjnej, powodujący zastój w sprzedaży produktów Grupy, co z kolei mogłoby mieć negatywny wpływ na wyniki Grupy. Nieobojętna dla interesów Grupy jest również okoliczność, iż wspomniani dystrybutorzy, w ramach relacji ze

spółkami z Grupy, mają prawo do weryfikacji przyjmowanego produktu pod kątem zgodności ze swoimi regulacjami wewnętrznymi, co powoduje, że Grupa ponosi ryzyko nieprzyjęcia danej gry Grupy 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 ze strony App Store i Google Play, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałaby się z ograniczeniem możliwości prowadzenia promocji gier oraz ograniczeniem ich dostępności, a w konsekwencji ze znacznym ograniczeniem przychodów, co miałoby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

Grupa identyfikuje również uzależnienie od podmiotów prowadzących największe domy mediowe na rynku. Przychody z reklam wyświetlanych wewnątrz gier wydawanych przez Grupę, stanowiły łącznie 37% przychodów Grupy w I połowie 2019 roku. Ewentualna zmiana polityki domów mediowych w zakresie stawek za wyświetlenia reklam, dostępności reklam, pogorszenie relacji Grupy z największymi podmiotami lub ich upadłość będzie wymagać dostosowania się do zaistniałej sytuacji przez Grupę, 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 lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Istnieje ryzyko pojawienia się na rynku gier mobilnych nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Grupy nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt Grupy, 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.

Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Grupy duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Grupy (tzw. Featuring). Na etapie soft-launch-u gry, Grupa przygotowuje prezentację zawierającą analitykę najważniejszych KPI w tym m.in. dane dotyczące retencji oraz monetyzacji danego tytułu. Następnie dane przedstawiane są kluczowym dystrybutorom (Apple, Google), którzy na ich podstawie oceniają czy warto danej grze przyznać tzw. Featuring. Należy tu zaznaczyć, że proces jest konkurencyjny ponieważ wszyscy producenci gier mobilnych rywalizują o wyróżnienia, które otrzymują jedynie produkty o najwyższej jakości. Tym samym Grupa nie ma bezpośredniego wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Może na ten proces wpływać w pośredni sposób tworząc tytuły o najwyższej jakości. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień grze Grupy, 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 poprzez jak najlepszą widoczność ich produkcji na największych platformach dystrybucyjnych.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Grupa 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 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, 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 dostawą 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 w zakresie swojej działalności wykorzystuje także elementy dostarczane przez podmioty zewnętrzne. Działalność Grupy 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, co w sposób negatywny wpłynie na wyniki finansowe Grupy. 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 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 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 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 pracowników.

11.2 Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Grupy BoomBit

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu i z rotacją personelu

Dla działalności Grupy znaczenie mają kompetencje oraz know-how kluczowych pracowników, w szczególności osób stanowiących kadrę zarządzającą oraz kadrę kierowniczą i game designerów. Odejście wymienionych osób może wiązać się z utratą przez Grupę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. 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. Utrata osób stanowiących kadrę zarządzającą wyższego szczebla w Grupie może natomiast skutkować okresowym pogorszeniem wyników finansowych Grupy. Większość personelu spółek z Grupy 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 narażona jest na odejście części

pracowników operacyjnych, co może skutkować osłabieniem struktury organizacyjnej, na której oparta jest działalność Grupy. Wskazane sytuacje mogą skutkować zachwianiem stabilności działania Grupy i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Grupy. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy 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 oczekiwanych wyników finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy

Na wizerunek Grupy 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 oraz pogorszenie jej reputacji. Na pogorszenie wizerunku Grupy mogą oddziaływać także nieprzewidziane błędy w kodzie danej gry, utrudniające lub uniemożliwiające korzystanie z niej. Taka sytuacja mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Wobec Grupy nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, mające istotny wpływ na działalność Grupy. Jednak działalność Grupy w branży sprzedaży na rzecz konsumentów rodzi potencjalne ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Grupa 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, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa 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 albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa 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.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Grupy 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.

Ryzyko wypadków przy pracy

Działalność, w którą zaangażowani są pracownicy lub osoby współpracujące z Grupą powoduje również obarczenie działalności Grupy 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. Sytuacje takie mogą mieć negatywny wpływ na wynik finansowy Grupy, a także na jego renomę.

Ryzyko przestoju w działalności i awarii systemu informatycznego

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego w działalności Grupy

Działalność Grupy opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Grupa 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. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do gier konkurencji

Funkcjonalność niektórych produktów Grupy 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. Ryzyko wykorzystywania idei Grupy 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, w konsekwencji czego Grupa jest podmiotem prawa autorskiego do tych gier. Na gruncie prawa polskiego przysługiwają mu więc będą środki prawne przewidziane do ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Istnieje jednak ryzyko, iż analogiczna ochrona nie jest zapewniona twórcom gier w ustawodawstwach innych krajów, w których oferowane są produkty Grupy. 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, wpływające na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko związane z transakcjami z podmiotami powiązanymi

Spółki z Grupy zawierają transakcje z podmiotami powiązanymi. W przypadku ewentualnego zakwestionowania przez organy podatkowe metod określania przez Grupę warunków rynkowych dla transakcji z podmiotami powiązanymi istnieje ryzyko wystąpienia negatywnych dla Grupy konsekwencji podatkowych, co może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki działalności Grupy.

Ryzyko związane z niewystarczającą ochroną ubezpieczeniową

Grupa zawiera w toku działalności umowy ubezpieczeń. Nie można jednak wykluczyć, że w działalności Grupy ziszcza 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.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Grupy

Nadrzędnym celem strategicznym Grupy jest wzrost wartości dla akcjonariuszy. Grupa koncentruje swoją działalność na wydawaniu gier własnych oraz gier innych twórców, posiadających wysoki potencjał monetyzacyjny. Poprzez wykorzystanie narzędzi Business Intelligence Grupa chce zwiększyć efektywność User Acquisition a w konsekwencji osiągnąć ponadprzeciętne wyniki monetyzacji gier. Ponadto Grupa stale prowadzi rozwój narzędzie optymalizujących proces produkcji gier.

Celem Grupy jest także utrzymanie pozycji wiodącego producenta gier typu Driving Simulator na platformy iOS w zakresie liczby pobrań oraz generowanych przychodów oraz wykorzystanie współpracy na poziomie wspólnych przedsięwzięć lub wspólnych projektów wydawniczych do budowy bazy użytkowników na kluczowych rynkach geograficznych i jednocześnie rozwój kompetencji własnych w zakresie wydawania gier na tych rynkach.

Ze względu na zdarzenia niezależne od Grupy, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Grupa 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 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 i skutkować osiągnięciem mniejszych korzyści, niż pierwotnie zakładane. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy 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 nie będzie miała możliwości produkowania gier na nowe platformy wystarczająco wcześnie, by zapewnić zastąpienie wpływów z gier udostępnianych na dotychczasowych platformach wpływami z produktów na nowych platformach. Ponadto, w sytuacji wprowadzenia nowych platform, Grupa 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 lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Grupa zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Grupą 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 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 wpływ mają m.in. czynniki niezależne od Grupy, 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 (w szczególności gier o zbliżonej tematyce), co determinuje ryzyko stworzenia przez Grupę 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 prace zespołów nad nowymi produktami trwają zazwyczaj, w zależności od wielkości i poziomu skomplikowania projektu, do jednego roku. Z uwagi na rozległy horyzont czasowy, Grupa 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, ze względu na czynniki, których

Grupa nie mogła przewidzieć, nie odniesie sukcesu rynkowego. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Grupy.

Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z planowanym rozpoczęciem dystrybucji nowych gier i wynikającą z tego ewentualną utratą zainteresowania istniejącymi grami

Elementem planu rozwoju Grupy jest stałe poszerzanie portfolio oferowanych produktów. Wprowadzenie na rynek nowych gier w obszarze tematycznym zbliżonym do tytułów w aktualnym portfolio Grupy może prowadzić do sytuacji, w której konsumenci stracą zainteresowanie istniejącymi już produktami Grupy na rzecz produktów nowych lub nowych wersji gier obecnie dostępnych, co z kolei wiązałoby się ze spadkiem przychodów Grupy ze sprzedaży historycznych produktów. Grupa jest producentem oraz wydawcą m.in. gier typu Driving Simulator. Istnieje ryzyko, iż kolejne produkcje z tego obszaru mogą częściowo doprowadzić do zjawiska kanibalizacji przychodów, co będzie wyrażało się w spadku popularności starszych tytułów. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy 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 postęp w grze lub uzyskanie odpłatnych funkcjonalności w grze bez dokonywania mikropłatności, które, zgodnie z zamierzeniami Grupy, warunkują osiągnięcie takiego rezultatu. Rozpowszechnienie tego rodzaju programów może skutkować zmniejszeniem popytu konsumentów na udostępniane przez Grupę 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 lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw własności intelektualnej

W ramach prowadzonej działalności Grupa 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 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 programów komputerowych lub innych utworów podlegających ochronie prawnoprawno-autorskiej, jak też wskutek następczego wygaśnięcia uprawnienia po stronie Grupy (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 są odpowiednie umowy licencyjne lub umowy przenoszące autorskie prawa majątkowe. Grupa 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 roszczeń, zarzucając naruszenie ich praw własności intelektualnej, bądź że ochrona praw

do korzystania z takiego oprogramowania będzie przez Grupę Kapitałową Boombit S.A. realizowana skutecznie. Ponadto nie można zagwarantować, że w każdym przypadku Grupa 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 nad rozwiązaniami informatycznymi prowadzonymi z udziałem osób współpracujących z Grupą na podstawie umów cywilnoprawnych, nie można wykluczyć sytuacji, w której mogą powstać wątpliwości, czy Grupa skutecznie nabyła we właściwym zakresie autorskie prawa majątkowe do rozwiązań informatycznych stworzonych przez takie osoby. Grupa może więc być narażona na ryzyko zgłaszania przez osoby trzecie roszczeń dotyczących wykorzystywanego przez Grupę oprogramowania, co w przypadku uznania roszczeń może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki, sytuację lub perspektywy rozwoju Grupy.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej Grupy

Do grupy praw własności intelektualnej Grupy 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, np.: znaków towarowych lub projektowania przez podmioty konkurencyjne własnych usług i produktów podobnych lub naśladujących produkty Grupy w sposób mylący dla odbiorców. Istnieje ryzyko, że aktywność takich podmiotów zostanie odebrana jako aktywność Grupy, co może negatywnie wpłynąć na odbiór działalności Grupy wśród użytkowników.

Ryzyko wynikające z powiązań rodzinnych pomiędzy członkami organów Grupy

Akcjonariuszami mniejszościowym Spółki są pozostający w związku małżeńskim Pani Karolina Szablewska-Olejarska i Pan Marcin Olejarski, którzy na dzień publikacji niniejszego raportu półrocznego łącznie posiadają odpowiednio po ok. 13,88% udziału w kapitale zakładowym i 14,74% głosów w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu. Pan Marcin Olejarski pełni funkcję Prezesa Zarządu Spółki, natomiast Pani Karolina Szablewska-Olejarska pełni funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Jednoczesne istnienie stosunków rodzinnych pomiędzy Panem Marcinem Olejarskim i Panią Karoliną Szablewską-Olejarską 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 Spółki, 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 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 w poszczególnych latach.

VI. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd BoomBit S.A. w składzie:

- 1) Marcin Olejarz - Prezes Zarządu
- 2) Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares - Wiceprezes Zarządu
- 3) Paweł Tobiasz - Wiceprezes 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 2019 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 26 września 2019 roku.

Marcin Olejarz
Prezes Zarządu

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares
Wiceprezes Zarządu

Paweł Tobiasz
Wiceprezes Zarządu