

# BOOMBIT

**Skonsolidowany rozszerzony raport okresowy**

**Grupy Kapitałowej BoomBit S.A.**

za okres 3 miesięcy zakończony 31 marca 2019 roku

Gdańsk, 30 maja 2019 roku

## Spis treści

<b>I. PISMO ZARZĄDU .....</b>	<b>3</b>
<b>II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU .....</b>	<b>3</b>
<b>III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES 3 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU .....</b>	<b>6</b>
Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów .....	6
Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	7
Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	8
Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	9
1 Informacje ogólne dotyczące Grupy Kapitałowej BoomBit S.A. oraz jej jednostki dominującej .....	10
2 Struktura Grupy Kapitałowej .....	11
3 Podstawa sporządzenia .....	11
4 Profesjonalny osąd i istotne szacunki .....	14
5 Sezonowość działalności .....	14
6 Segmenty operacyjne .....	14
7 Przychody ze sprzedaży .....	15
8 Koszty według rodzaju .....	16
9 Nakłady na prace rozwojowe .....	16
10 Wartość firmy i wartości niematerialne pozostałe .....	17
11 Kapitały .....	17
12 Zysk na jedną akcję .....	18
13 Dywidendy .....	19
14 Instrumenty finansowe według typu .....	19
15 Zobowiązania i aktywa warunkowe .....	20
16 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych .....	21
17 Transakcje z podmiotami powiązаныmi .....	21
18 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy .....	22
<b>IV. KWARTALNA INFORMACJA FINANSOWA BOOMBIT S.A. ZA OKRES 3 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU .....</b>	<b>24</b>
Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów .....	24
Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	25
Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	26
Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	27
Informacja dodatkowa .....	28
<b>V. INFORMACJA DODATKOWA DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU .....</b>	<b>29</b>
1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym .....	29
2 Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skonsolidowany rozszerzony raport okresowy .....	32
3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta .....	32
4 Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników .....	32
5 Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej .....	32
6 Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji .....	33
7 Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta .....	33
8 Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	33

## **I. PISMO PREZESA ZARZĄDU**

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Zapraszamy Państwa do zapoznania się z raportem Grupy BoomBit za I kwartał 2019 roku. W pierwszych trzech miesiącach 2019 roku skupialiśmy się na dopracowywaniu i optymalizowaniu gier, które już zostały wydane oraz tytułów przewidzianych do wydania w kolejnych miesiącach. Był to także okres intensywnej pracy nad prospektem emisyjnym, których efektem było przeprowadzenie Pierwszej Publicznej Oferty Akcji („IPO”) w kwietniu i debiut na głównym rynku GPW w Warszawie 14 maja bieżącego roku.

W ubiegłym roku dokonaliśmy transformacji modelu biznesowego w zakresie produkcji i wydawania gier. Podjęliśmy strategiczną decyzję o ograniczeniu swojej działalności w obszarze produkcji i wydawania własnych gier typu casual, w tzw. modelu Game as a Product („GaaP”), w którym to gra po wydaniu nie podlega istotnym aktualizacjom wydłużającym jej cykl życia. Postanowiliśmy postawić na segment gier mid-core, monetyzowanych głównie za pomocą mikrotransakcji, w tzw. modelu Game as a Service („GaaS”), w którym gra podlega aktualizacjom o ciągłym charakterze, mającym na celu wydłużenie jej cyklu życia. W modelu GaaS wydaliśmy zarówno produkcje własne - Darts Club oraz Tiny Gladiators 2, jak i zewnętrznych deweloperów - Tanks A Lot!. Sukcesy tych tytułów potwierdzają, że obraliśmy słuszny kierunek.

Jednocześnie kontynuujemy produkcję i wydawanie własnych gier w segmencie Driving Simulator, w którym od wielu lat posiadamy wiodącą pozycję rynkową. Wciąż stawiamy także na gry z serii Bridge oraz gry muzyczne. Dywersyfikacja gatunków gier pozwala nam uniknąć uzależnienia wyników Grupy od sukcesu pojedynczego tytułu.

W I kwartale bieżącego roku przychody Grupy BoomBit wyniosły 7,9 mln zł, pomimo braku wydań istotnych nowych tytułów gier oraz faktem, iż dotychczas wydane gry nie zostały jeszcze w pełni zeskalowane. Wynik na poziomie netto był jednak ujemny, na co wpływ miało zwiększenie bazy kosztowej związane ze strukturyzacją Grupy oraz wzrostem skali prowadzonej działalności. Wierzymy, że dzięki środkom pozyskanym z IPO będziemy w stanie skutecznie zwiększyć przychody z naszych gier w kolejnych okresach.

Rozwój Grupy w tym roku będą także wspierać spółki MoonDrip sp. z o.o. i SuperScale sp. z o.o. Ta pierwsza pozwoli nam wzbogacić ofertę wydawniczą Grupy oraz zaistnieć na rynku chińskim, który jest obecnie największym rynkiem gier mobilnych na świecie. Z kolei SuperScale sp. z o.o. posiada unikatowe doświadczenie i narzędzia w zakresie optymalizacji monetyzacji, LiveOps, User Acquisition oraz Business Intelligence, które uzupełniają komplementarnie kompetencje Grupy. Eksperti SuperScale sp. z o.o. wspierają zarówno tytuły wydawane przez Grupę, jak i świadczą usługi na rzecz innych, rozpoznawalnych globalnie producentów gier mobilnych.

Zamierzamy nadal ciężko pracować na sukces Grupy - 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.

Zapraszamy do lektury raportu.

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

**II. WYBRANE DANE FINANSOWE DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU**

**Wybrane skonsolidowane dane finansowe**

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca		Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca	
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	8 207	16 256	1 910	3 890
Koszt własny sprzedaży	(6 910)	(4 336)	(1 608)	(1 038)
Wynik brutto ze sprzedaży	1 297	11 920	302	2 853
Wynik z działalności operacyjnej	(688)	10 633	(160)	2 545
Wynik przed opodatkowaniem	(581)	10 633	(135)	2 545
<b>Wynik netto</b>	<b>(456)</b>	<b>8 746</b>	<b>(106)</b>	<b>2 093</b>
Dochody całkowite razem	(45)	9 028	(10)	2 161
<b>Wynik netto</b>				
- przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	(134)	9 028	(31)	2 161
- przypadający na udziały niekontrolujące	89	-	21	-
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	(0,05)	0,94	(0,01)	0,22
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 093	5 789	254	1 385
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 828)	7 954	(1 356)	1 904
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 784	(2 000)	880	(479)
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(951)</b>	<b>11 743</b>	<b>(222)</b>	<b>2 810</b>

	31 marca 2019	31 grudnia 2018	31 marca 2019	31 grudnia 2018
		tys. PLN		tys. EUR
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	45 359	40 053	10 545	9 315
Aktywa obrotowe	11 380	9 699	2 646	2 255
<b>Razem aktywa</b>	<b>56 739</b>	<b>49 752</b>	<b>13 191</b>	<b>11 570</b>
Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej	34 647	34 781	8 055	8 089
Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	68	(21)	16	(5)
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>34 715</b>	<b>34 760</b>	<b>8 071</b>	<b>8 084</b>
Zobowiązania długoterminowe	3 352	3 338	779	776
Zobowiązania krótkoterminowe	18 672	11 654	4 341	2 710
<b>Razem zobowiązania</b>	<b>22 024</b>	<b>14 992</b>	<b>5 120</b>	<b>3 486</b>
<b>Razem kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>56 739</b>	<b>49 752</b>	<b>13 191</b>	<b>11 570</b>

**Wybrane jednostkowe dane finansowe**

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca		Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca	
	2019	2018	2019	2018
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	5 069	11 860	1 179	2 838
Koszt własny sprzedaży	(4 106)	(2 911)	(955)	(697)
Wynik brutto ze sprzedaży	963	8 949	224	2 142
Wynik z działalności operacyjnej	(592)	8 258	(138)	1 976
Wynik przed opodatkowaniem	(624)	8 258	(145)	1 976
<b>Wynik netto</b>	<b>(539)</b>	<b>6 665</b>	<b>(125)</b>	<b>1 595</b>
Dochody całkowite razem	(539)	6 665	(125)	1 595
Wynik przypadający na 1 akcję (w PLN/EUR) (podstawowy i rozwodniony)	(0,04)	0,71	(0,01)	0,17
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 815	7 059	422	1 689
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 162)	(2 302)	(1 201)	(551)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	2 493	(2 000)	580	(479)
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(854)</b>	<b>2 757</b>	<b>(199)</b>	<b>660</b>
	tys. PLN		tys. EUR	
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Aktywa trwałe	36 740	32 779	8 542	7 623
Aktywa obrotowe	13 310	12 575	3 094	2 924
<b>Razem aktywa</b>	<b>50 050</b>	<b>45 354</b>	<b>11 636</b>	<b>10 547</b>
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>33 758</b>	<b>34 297</b>	<b>7 848</b>	<b>7 976</b>
Zobowiązania długoterminowe	3 309	3 395	769	790
Zobowiązania krótkoterminowe	12 983	7 662	3 018	1 782
<b>Razem zobowiązania</b>	<b>16 292</b>	<b>11 057</b>	<b>3 788</b>	<b>2 571</b>
<b>Razem kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>50 050</b>	<b>45 354</b>	<b>11 636</b>	<b>10 547</b>

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2019 i 2018 roku oraz zakończone na dzień 31 marca 2019 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 31 marca 2019 roku - 4,2978 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 31 marca 2018 roku – 4,1784 EUR/PLN;
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31 marca 2019 roku – 4,3013 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 3 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU**

**Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów**

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca	
	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży usług	8 207	16 256
Koszt własny sprzedaży	(6 910)	(4 336)
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>1 297</b>	<b>11 920</b>
Koszty ogólnego zarządu	(2 210)	(1 041)
Przychody operacyjne pozostałe	231	-
Koszty operacyjne pozostałe	(6)	(246)
<b>Wynik z działalności operacyjnej</b>	<b>(688)</b>	<b>10 633</b>
Koszty finansowe	(110)	-
Udział w zyskach (stratach) netto we wspólnych przedsięwzięciach	217	-
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>(581)</b>	<b>10 633</b>
Podatek dochodowy	125	(1 887)
<b>Wynik netto</b>	<b>(456)</b>	<b>8 746</b>
<b>Pozostałe dochody całkowite</b>		
Pozycje, które w przyszłości mogą zostać zreklasyfikowane do wyniku: Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	411	282
<b>Dochody całkowite razem</b>	<b>(45)</b>	<b>9 028</b>
- przypadające na udziałowców jednostki dominującej	(134)	9 028
- przypadające na udziały niekontrolujące	89	-
<b>Wynik netto</b>		
- przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej	(545)	8 746
- przypadający na udziały niekontrolujące	89	-
<b>Wynik na akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)</b>		
- podstawowy / rozwodniony	(0,05)	0,94

**Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej**

	<b>31 marca</b>	<b>31 grudnia</b>
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
<b>Aktywa trwałe</b>		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 475	1 520
Nakłady na prace rozwojowe	26 876	22 488
Wartość firmy	14 437	13 833
Inwestycje we wspólnych przedsięwzięciach	284	6
Aktywa finansowe pozostałe	248	205
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 109	931
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	930	1 070
	<b>45 359</b>	<b>40 053</b>
<b>Aktywa obrotowe</b>		
Należności handlowe	5 481	3 541
Należności z tytułu podatku dochodowego	1 254	910
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	2 473	2 180
Aktywa finansowe pozostałe	824	474
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 348	2 594
	<b>11 380</b>	<b>9 699</b>
<b>Aktywa przeznaczone do sprzedaży</b>		
	-	-
<b>Razem aktywa</b>	<b>56 739</b>	<b>49 752</b>
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>		
<b>Kapitał własny przypadający na udziałowców jednostki dominującej</b>		
Kapitał zakładowy	6 000	6 000
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	9 205	9 205
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej	1 030	619
Kapitały pozostałe	1 674	1 674
Zatrzymane zyski	17 283	8 888
Wynik finansowy bieżącego okresu	(545)	8 395
	<b>34 647</b>	<b>34 781</b>
<b>Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące</b>		
	68	(21)
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>34 715</b>	<b>34 760</b>
<b>ZOBOWIĄZANIA</b>		
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	3 352	3 338
	<b>3 352</b>	<b>3 338</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		
Zobowiązania finansowe pozostałe	5 423	1 549
Zobowiązania handlowe	8 245	5 119
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	230	204
Zobowiązania pozostałe	4 774	4 782
	<b>18 672</b>	<b>11 654</b>
<b>Razem zobowiązania</b>	<b>22 024</b>	<b>14 992</b>
<b>Razem kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>56 739</b>	<b>49 752</b>

**Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

	Przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej						<b>Razem</b>	Kapitał przypadający na udziały niekontrolujące	<b>Razem kapitał własny</b>
	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Różnice kursowe z przeliczenia jednostki	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Wynik finansowy bieżącego okresu			
<b>Na dzień 1 stycznia 2019 (badane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 205</b>	<b>619</b>	<b>1 674</b>	<b>17 283</b>	-	<b>34 781</b>	<b>(21)</b>	<b>34 760</b>
<b>Całkowite dochody</b>	-	-	<b>411</b>	-	-	<b>(545)</b>	<b>(134)</b>	<b>89</b>	<b>(45)</b>
<b>Na dzień 31 marca 2019 (niebadane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 205</b>	<b>1 030</b>	<b>1 674</b>	<b>17 283</b>	<b>(545)</b>	<b>34 647</b>	<b>68</b>	<b>34 715</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)</b>	<b>4 000</b>	-	-	-	<b>11 408</b>	-	<b>15 408</b>	-	<b>15 408</b>
<b>Całkowite dochody</b>	-	-	282	-	-	8 746	<b>9 028</b>	-	<b>9 028</b>
Podwyższenie kapitału	2 000	9 205	-	-	-	-	<b>11 205</b>	-	<b>11 205</b>
<b>Na dzień 31 marca 2018 (niebadane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 205</b>	<b>282</b>	-	<b>11 408</b>	<b>8 746</b>	<b>35 641</b>	-	<b>35 641</b>



**Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

	<b>Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca</b>	
	<b>2019</b> <i>(niebadane)</i>	<b>2018</b> <i>(niebadane)</i>
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>(581)</b>	<b>10 633</b>
<b>Korekty:</b>	<b>1 674</b>	<b>(4 844)</b>
Udział w zyskach (stratach) we wspólnych przedsięwzięciach	(217)	-
Amortyzacja	841	1 686
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	306	127
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	71	-
Zmiana stanu należności	(2 093)	13 287
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	3 118	(17 904)
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(352)	(2 040)
<b>Przebieżywy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 093</b>	<b>5 789</b>
<b>Działalność inwestycyjna</b>		
Środki pieniężne z nabycia spółek	-	10 235
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych	(30)	(220)
Nakłady na prace rozwojowe	(5 364)	(2 059)
Udzielone pożyczki	(374)	-
Nabycie udziałów	(60)	(2)
<b>Przebieżywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(5 828)</b>	<b>7 954</b>
<b>Działalność finansowa</b>		
Wpływy z kredytów i pożyczek	2 690	-
Wpływy z factoringu	1 170	-
Dywidendy i inne wpłaty na rzecz właścicieli	-	(2 000)
Odsetki	(76)	-
<b>Przebieżywy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>3 784</b>	<b>(2 000)</b>
<b>Przebieżywy pieniężne netto razem</b>	<b>(951)</b>	<b>11 743</b>
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	(295)	(38)
Środki pieniężne na początek okresu	2 594	1 301
<b>Środki pieniężne na koniec okresu w tym:</b>	<b>1 348</b>	<b>13 006</b>
- 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 Grypy i jej spółek zależnych (patrz Nota 2). Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy obejmuje okres 3 miesięcy zakończony dnia 31 marca 2019 roku oraz zawiera dane porównawcze za okres 3 miesięcy zakończony dnia 31 marca 2018 roku oraz na dzień 31 grudnia 2018 roku. Zamieszczone w niniejszym śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym dane za okres 3 miesięcy zakończony dnia 31 marca 2019 roku oraz dane porównawcze za okres 3 miesięcy zakończony dnia 31 marca 2018 roku nie były przedmiotem badania lub przeglądu przez biegłego rewidenta. Dane porównawcze na dzień 31 grudnia 2018 roku były przedmiotem badania przez biegłego rewidenta.

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. Statut 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 skład Zarządu Spółki w okresie objętym niniejszym sprawozdaniem finansowym wchodzili:

- 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 wchodzili:

- 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 Struktura Grupy Kapitałowej

Śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym za okres 3 miesięcy zakończonych 31 marca 2019 roku 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. z o.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

## 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.

Wcześniejsze zastosowanie jest dozwolone w przypadku jednostek, które stosują MSSF 15 *Przychody* z umów z klientami na dzień lub przed dniem początkowego zastosowania MSSF 16. 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 umowę najmu powierzchni biurowej zawartej na czas nieokreślony, z okresem wypowiedzenia 3 miesięcy. Zastosowanie MSSF 16 nie miało istotnego wpływu na sytuację majątkową i wyniki finansowe Grupy, w związku z czym Grupa odstąpiła od ujęcia zobowiązania związanego ze wspomnianą powyżej umową. Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego Grupa rozważa zmianę lokalizacji jednak dotąd nie zobowiązała się umownie do wynajmu nowej powierzchni.

- 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 zasady rachunkowości**

a) 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.

b) Zmiana sposobu prezentacji kosztów tzw. *business development*

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa dokonała zmiany sposobu prezentacji kosztów tzw. Business development. Dotychczas koszty te były prezentowane jako koszt własny sprzedaży. Od bieżącego okresu sprawozdawczego koszty ujmowane są w kosztach ogólnego zarządu. Powyższa zmiana została wprowadzona celem lepszej prezentacji kosztów, ze względu na ich charakter. Koszty w okresie 3 miesięcy zakończone 31 marca 2018 roku stanowiły nieistotną wartość. W związku z tym Grupa zdecydowała o nieprzekształcaniu danych porównawczych.

## **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 3 miesięcy zakończony 31 marca			
	2019 <i>(niebadane)</i>		2018 <i>(niebadane)</i>	
reklamy	2 477	30,2%	1 753	10,8%
sprzedaż praw i licencji	-	0,0%	13 057	80,3%
mikropłatności	5 429	66,2%	781	4,8%
rev share	-	0,0%	610	3,8%
wsparcie techniczne	-	0,0%	47	0,3%
pozostałe	301	3,7%	8	0,0%
	<b>8 207</b>	<b>100,00%</b>	<b>16 256</b>	<b>100,00%</b>
<i>w tym:</i>				
<i>platformy (dystrybucja)</i>	7 906	96,33%	2 534	15,59%

### Platformy (dystrybucja)

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca			
	2019 <i>(niebadane)</i>		2018 <i>(niebadane)</i>	
iOS	4 329	54,8%	2 017	79,6%
Android	3 339	42,2%	485	19,1%
pozostałe	238	3,0%	32	1,3%
	<b>7 906</b>	<b>100,0%</b>	<b>2 534</b>	<b>100,0%</b>

### Informacje geograficzne

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca			
	2019 <i>(niebadane)</i>		2018 <i>(niebadane)</i>	
Ameryka Północna	3 083	39,0%	1 017	40,1%
Europa	2 978	37,7%	952	37,6%
Azja	1 456	18,4%	383	15,1%
Australia i Oceania	246	3,1%	142	5,6%
Ameryka Południowa	104	1,3%	26	1,0%
Afryka	39	0,5%	14	0,6%
	<b>7 906</b>	<b>100,0%</b>	<b>2 534</b>	<b>100,0%</b>

### Wiodący kontrahenci

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca			
	2019 <i>(niebadane)</i>		2018 <i>(niebadane)</i>	
Google Ireland Limited	3 336	40,6%	5	0,0%
Apple Inc	2 868	34,9%	522	3,2%
IronSource	672	8,2%	705	4,3%
BonGames	368	4,5%	-	0,0%
Unity Technologies	239	2,9%	81	0,5%
App On Board	170	2,1%	261	1,6%
Tapjoy	121	1,5%	329	2,0%
Cheetah	-	0,0%	13 165	81,0%
Habby	-	0,0%	-	0,0%
Play With Games	-	0,0%	672	4,1%
pozostali	433	5,3%	516	3,2%
	<b>8 207</b>	<b>100,0%</b>	<b>16 256</b>	<b>100,0%</b>

## 8 Koszty według rodzaju

	Okres 3 miesięcy zakończony	
	2019	2018
	(niebadane)	(niebadane)
Amortyzacja	841	1 686
Zużycie materiałów i energii	124	88
Usługi obce	11 072	2 882
<i>Prowizje platform dystrybucyjnych</i>	<i>1 651</i>	<i>479</i>
<i>Koszty user acquisition*</i>	<i>2 188</i>	<i>30</i>
<i>Koszty rev share</i>	<i>765</i>	<i>156</i>
Podatki i opłaty	31	14
Wynagrodzenia	2 160	1 579
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	135	77
Pozostałe koszty rodzajowe	121	109
<b>Razem koszty według rodzaju</b>	<b>14 484</b>	<b>6 435</b>
Koszt wytworzenia świadczeń na własne potrzeby	(5 364)	(1 058)
Koszty ogólnego zarządu	(2 210)	(1 041)
<b>Koszty własny sprzedaży</b>	<b>6 910</b>	<b>4 336</b>

## 9 Nakłady na prace rozwojowe

	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
<b>Na dzień 1 stycznia 2019 (badane)</b>					
Koszt	16 115	9 546	86	13 633	<b>39 380</b>
Umorzenie narastająco	(12 617)	(3 867)	(86)	-	<b>(16 570)</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości	-	-	-	(322)	<b>(322)</b>
<b>Wartość netto</b>	<b>3 498</b>	<b>5 679</b>	-	<b>13 311</b>	<b>22 488</b>
Zwiększenia	-	-	-	5 364	5 364
Inne zmniejszenia	-	-	-	(454)	(454)
Transfer między kategoriami	5 071	(425)	-	(4 646)	-
Transfer między kategoriami umorzenie	(1 773)	1 773	-	-	-
Różnice kursowe z przeliczenia	14	-	-	230	244
Amortyzacja	(326)	(440)	-	-	(766)
<b>Na dzień 31 marca 2019 (niebadane)</b>					
Koszt	21 200	9 121	86	14 127	<b>44 534</b>
Umorzenie narastająco	(14 716)	(2 534)	(86)	-	<b>(17 336)</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości	-	-	-	(322)	<b>(322)</b>
<b>Wartość netto</b>	<b>6 484</b>	<b>6 587</b>	-	<b>13 805</b>	<b>26 876</b>

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 3 miesięcy zakończony 31 marca 2019 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 3 829 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 535 tys. PLN.



	Prace rozwojowe zakończone - Gry	Prace rozwojowe zakończone - narzędzia wspomagające	Patenty i licencje	Prace rozwojowe niezakończone (aktywa w budowie)	Razem
<b>Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)</b>					
Koszt	12 736	5 995	86	2 214	<b>21 031</b>
Umorzenie narastająco	(11 324)	(1 299)	(86)	-	<b>(12 709)</b>
<b>Wartość netto</b>	<b>1 412</b>	<b>4 696</b>	<b>-</b>	<b>2 214</b>	<b>8 322</b>
Nabycie jednostki zależnej	204	-	-	1 869	<b>2 073</b>
Zwiększenia	-	-	-	2 059	<b>2 059</b>
Sprzedaż brutto	(502)	-	-	-	<b>(502)</b>
Sprzedaż umorzenie	502	-	-	-	<b>502</b>
Transfer między kategoriami	66	113	-	(179)	<b>-</b>
Różnice kursowe z przeliczenia	(7)	-	-	(34)	<b>(41)</b>
Amortyzacja	(1 147)	(427)	-	-	<b>(1 574)</b>
<b>Na dzień 31 marca 2018 (niebadane)</b>					
Koszt	12 475	6 108	86	5 997	<b>24 666</b>
Umorzenie narastająco	(11 933)	(1 726)	(86)	-	<b>(13 745)</b>
<b>Wartość netto</b>	<b>542</b>	<b>4 382</b>	<b>-</b>	<b>5 997</b>	<b>10 921</b>

Na nakłady na prace rozwojowe za okres 3 miesięcy zakończony 31 marca 2018 roku składają się wydatki na usługi obce w kwocie 1 046 tys. PLN oraz wydatki na wynagrodzenia i świadczenia z nimi związane w kwocie 1 013 tys. PLN.

W 2019 oraz w 2018 roku amortyzacja prac rozwojowych zakończonych w całości odnoszona jest w koszt własny sprzedaży.

## 10 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 604 tys. PLN.

## 11 Kapitały

Na dzień 31 marca 2019 roku kapitał podstawowy jednostki dominującej 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
	<b>12 000 000</b>	<b>6 000 000</b>

	<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>	<b>Procent kapitału/ głosów</b>
Karolina Szablewska-Olejzarz	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)%
	<b>12 000 000</b>	<b>6 000 000</b>	<b>100,00%</b>

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

W maju 2019 roku akcje 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.

Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego kapitał podstawowy przedstawiał się następująco:

	<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>
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
	<b>13 300 000</b>	<b>6 650 000</b>

	<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>	<b>Procent kapitału</b>	<b>Procent głosu</b>
Karolina Szablewska-Olejzarz	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%
	<b>13 300 000</b>	<b>6 650 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

W maju zrealizowany został warrant przez Nowego udziałowca (opis w nocie 18), w wyniku czego Spółka jest w trakcie rejestracji podwyższenia kapitału podstawowego w KRS o akcje serii D:

	<b>Liczba akcji</b>	<b>Wartość nominalna</b>
Seria D – zwykłe na okaziciela	120 000	60 000
	<b>120 000</b>	<b>60 000</b>

## **12 Zysk na jedną akcję**

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

	<b>31 marca</b>	<b>31 marca</b>
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
Wynik przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (w tys. PLN)	(545)	8 746
Liczba akcji* / udziałów ( w szt.)	12 000 000	9 333 333
<b>Wynik na akcję / udział (w PLN)</b>	<b>(0,05)</b>	<b>0,94</b>

\* Średnioważona liczba akcji w bieżącym okresie sprawozdawczym. Dla poprzedniego okresu sprawozdawczego przyjęto średnioważoną liczbę udziałów spółki w okresie, przemnożoną przez wskaźnik 20 akcji za 1 udział.

W listopadzie 2018 roku Spółka wyemitowała warranty subskrypcyjne, których posiadacz uprawniony jest do nabycia 120 tys. nowowyemitowanych akcji za ich wartość nominalną, tj. 60 tys. PLN. W wyniku przeprowadzonej analizy stwierdzono brak efektu rozwodnienia, w związku z czym zysk na akcję zwykły i rozwodniony są sobie równe.

### 13 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.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania nie podjęto uchwały o podziale wyniku za 2018 rok. W bieżącym okresie sprawozdawczym nie dokonywano wypłat dywidend. Zobowiązanie z tytułu wypłaty dywidendy na dzień 31 marca 2019 roku wynosiło 1 680 tys. PLN.

### 14 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.

	<b>31 marca</b>	<b>31 grudnia</b>
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
<b>Aktywa wyceniane wg zamortyzowanego kosztu</b>		
Należności handlowe	5 481	3 541
Aktywa finansowe pozostałe	1 072	679
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 348	2 594
	<b>7 901</b>	<b>6 814</b>

Jako aktywa finansowe pozostałe Grupa wykazuje:

- pożyczkę udzieloną w dniu 28 lutego 2018 roku przez jednostkę dominującą wspólnie kontrolowaną spółce Mindsense Games Sp. z o.o. Kwota umowna pożyczki wynosi 400 tys. PLN, z czego na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 248 tys. PLN, natomiast na dzień 31 grudnia 2018 200 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 1Y, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31 marca 2021 roku.
- pożyczkę udzieloną w dniu 4 stycznia 2019 roku przez jednostkę dominującą wspólnie kontrolowaną spółce Moondrip Sp. z o.o. Na dzień kończący bieżący okres sprawozdawczy wykorzystane zostało 177 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 1Y, 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 31 marca 2019 kwota udzielonej pożyczki wyniosła 350 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 159 tys. PLN. Na dzień 31 marca 2019 kwota udzielonej pożyczki wyniosła 160 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 31 marca 2019 kwota udzielonej pożyczki wyniosła 137 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę LIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 31.12.2019 roku.

	<b>31 marca</b>	<b>31 grudnia</b>
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
<b>Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu</b>		
Zobowiązania handlowe	<i>(niebadane)</i> 8 245	<i>(badane)</i> 5 119
Zobowiązania finansowe pozostałe	5 423	1 549
	<b>13 668</b>	<b>6 668</b>

Jako zobowiązania finansowe pozostałe Grupa wykazuje:

- zobowiązanie z tytułu faktoringu udzielonego przez Spółkę Qwil PBC. Na dzień 31 marca 2019 roku kwota zobowiązania wyniosła 2 721 tys. PLN.
- pożyczkę otrzymaną przez BoomBit S.A. od Spółki ATM Grupa S.A. w wysokości 2 mln PLN. Na dzień 31 marca 2019 roku kwota zobowiązania wyniosła 2 010 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki ustalony został na 30 czerwca 2019 roku.
- Pożyczkę otrzymaną przez BoomBit S.A. od Spółki SuperScale Sp. z o.o. w wysokości 690 tys. PLN. Na dzień 31 marca 2019 roku kwota zobowiązania wyniosła 692 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki oparte jest o stawkę WIBOR 3M, powiększoną o marżę. Termin spłaty pożyczki został ustalony w ciągu 75 dni od otrzymania transzy pożyczki. Pożyczka została spłacona w maju 2019 roku.

## **15 Zobowiązania i aktywa warunkowe**

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

## 16 Nota objaśniająca do skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca	
	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(niebadane)</i>
<b>Należności</b>		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	<b>(2 093)</b>	<b>6 077</b>
- należności nabyte poprzez przejęcia	-	7 210
<b>Zmiana stanu należności wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych</b>	<b>(2 093)</b>	<b>13 287</b>
<b>Zobowiązania</b>		
Zmiana stanu wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej	<b>6 992</b>	<b>2 807</b>
- zmiana stanu zobowiązań z tyt. dywidendy	-	2 000
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu faktoringu	(1 170)	-
- zmiana stanu zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek	(2 704)	-
- zobowiązania nabyte poprzez przejęcia	-	(22 711)
<b>Zmiana stanu zobowiązań wynikająca ze skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych</b>	<b>3 118</b>	<b>(17 904)</b>

## 17 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 rok zakończony 31 marca 2019 roku rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązаныmi wyglądały następująco:

	Należności handlowe i pozostałe	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Pożyczki otrzymane	Przychody	Zakupy
<b>Wspólne przedsięwzięcia</b>						
Mindsense Games Sp. z o.o.	9	-	240	-	-	-
MoonDrip Sp. z o.o.	565	-	177	-	417	-
SuperScale Sp. z o.o.	17	-	-	692	13	2
<b>Kluczowy personel kierowniczy spółek Grupy</b>						
Karolina Szablewska Olejarz*	-	210	-	-	-	-
Marcin Olejarz*	-	210	-	-	-	-
Anibal Soares	-	-	654	-	-	-
<b>Pozostałe podmioty powiązane</b>						
We Are One Ltd.*	-	630	-	-	-	-
ATM Spółka S.A.*	-	630	-	2 010	-	-
	<b>591</b>	<b>1 680</b>	<b>1 071</b>	<b>2 702</b>	<b>430</b>	<b>2</b>

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

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz za okres 3 miesięcy zakończony 31 marca 2018 rozrachunki oraz transakcje z podmiotami powiązanymi wyglądały następująco:

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

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

### **Wynagrodzenia organów oraz kluczowej kadry kierowniczej**

	<b>Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca</b>	
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
<b>Wynagrodzenia</b>	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Zarząd	165	32
Rada Nadzorcza	78	-
Kluczowa kadra kierownicza	299	162
	<b>542</b>	<b>194</b>

## **18 Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy**

### **Pierwsza oferta publiczna**

W dniu 5 kwietnia 2019 roku Komisja Nadzoru Finansowego zatwierdziła prospekt emisyjny Spółki (w dniu 8 kwietnia oraz 8 maja 2019 roku zatwierdzone zostały odpowiednio Aneks 1 i Aneks 2 do prospektu), sporządzony w związku z zamiarem ubiegania się o dopuszczenie oraz wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (rynku podstawowym), prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych, akcji Spółki. Cenę akcji sprzedawanych w ramach pierwszej oferty publicznej ustalono na poziomie 19 zł.

W dniu 26 kwietnia 2019 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę w przedmiocie przydziału oferowanych akcji, zgodnie z którą 701.500 (słownie: siedemset jeden tysięcy pięćset) akcji serii C zostało przydzielonych inwestorom indywidualnym, zaś 550.000 (słownie: pięćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji serii B oraz 598.500 (słownie: pięćset dziewięćdziesiąt osiem tysięcy pięćset) akcji serii C zostało przydzielonych inwestorom instytucjonalnym.

Pierwsze notowanie akcji na GPW odbyło się 14 maja 2019 roku. W dniu 22 maja 2019 zostało zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego w KRS o akcje serii C, w wyniku czego kapitał podstawowy został podwyższony o 650 tys. PLN.

### **Zobowiązanie z tytułu dywidendy**

W dniu 29 maja 2019 roku Spółka zawarła umowy z: Panią Karoliną Szablewską-Olejjarz, Panem Marcinem Olejjarzem, spółką ATM Grupa S.A. z siedzibą w Bielanych Wrocławskich oraz spółką We Are One Ltd z siedzibą w

Larnace, Cypr, 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 1.680.000,00 PLN.

Zobowiązanie Spółki do wypłaty dywidendy wynikało z uchwały nr 4 Zwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Aidem Media Sp. z o.o. (poprzednika prawnego Spółki) z dnia 17 maja 2018 roku.

#### **SuperScale Sp. z o.o.**

W dniu 26 lipca 2018 r. Spółka nabyła na podstawie umowy sprzedaży udziałów 100% udziałów w spółce Tern 3 Sp. z o.o. W dniu 28 listopada 2018 roku Spółka podjęła uchwałę o podwyższeniu kapitału w spółce Tern 3 Sp. z o.o. Część nowoutworzonych udziałów odpowiadających 51% kapitału spółki została objęta przez osobę fizyczną („Nowy udziałowiec”) w zamian za wniesienie 100% udziałów w spółce Cellense s.r.o. Nowy udziałowiec został również uprawniony do 60 tys. warrantów subskrypcyjnych dających prawo do nabycia 120 tys. nowoemitowanych akcji jednostki dominującej, za kwotę 60 tys. zł. Warunkiem zawieszającym dla realizacji warrantów była sprzedaż przez Nowego udziałowca do Spółki 10 udziałów w spółce Tern 3 Sp. z o.o. (1% kapitału zakładowego). Warunek zawieszający został zrealizowany 21 marca 2019 roku. W tym dniu została zawarta umowa sprzedaży 10 udziałów do BoomBit S.A., w wyniku której udział Spółki wynosi 50% w kapitale SuperScale Sp. z o.o. W maju 2019 roku Nowy udziałowiec zrealizował warianty subskrypcyjne. Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Spółka jest w trakcie rejestracji podwyższenia kapitału podstawowego w KRS o akcję serii D w wysokości 60 tys. PLN.

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.

**IV. KWARTALNA INFORMACJA FINANSOWA BOOMBIT S.A. ZA OKRES 3 MIESIĘCY  
ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU**

**Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów**

	<b>Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca</b>	
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
	<i>(niebadane)</i>	<i>(niebadane)</i>
Przychody ze sprzedaży	5 069	11 860
Koszt własny sprzedaży	(4 106)	(2 911)
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>963</b>	<b>8 949</b>
Koszty ogólnego zarządu	(1 532)	(595)
Przychody operacyjne pozostałe	5	-
Koszty operacyjne pozostałe	(28)	(96)
<b>Wynik z działalności operacyjnej</b>	<b>(592)</b>	<b>8 258</b>
Przychody finansowe	5	-
Koszty finansowe	(37)	-
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>(624)</b>	<b>8 258</b>
Podatek dochodowy	85	(1 593)
<b>Wynik netto</b>	<b>(539)</b>	<b>6 665</b>
<b>Pozostałe dochody całkowite</b>	-	-
<b>Dochody całkowite razem</b>	<b>(539)</b>	<b>6 665</b>
<b>Wynik na akcję zwykłą / rozwodnioną (w PLN)</b>	<b>(0,04)</b>	<b>0,71</b>



**Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej**

	<b>31 marca</b>	<b>31 grudnia</b>
	<b>2019</b>	<b>2018</b>
	<i>(niebadane)</i>	<i>(badane)</i>
<b>Aktywa trwałe</b>		
Rzeczowe aktywa trwałe	1 475	1 520
Nakłady na prace rozwojowe	22 747	18 704
Udziały i akcje w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach	11 340	11 280
Inne należności finansowe	248	205
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	930	1 070
	<b>36 740</b>	<b>32 779</b>
<b>Aktywa obrotowe</b>		
Należności handlowe	9 271	8 500
Inne należności finansowe	202	16
Należności z tytułu podatku dochodowego	1 254	910
Należności pozostałe i rozliczenia międzyokresowe	2 020	1 824
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	563	1 325
	<b>13 310</b>	<b>12 575</b>
<b>Aktywa przeznaczane do sprzedaży</b>	-	-
<b>Razem aktywa</b>	<b>50 050</b>	<b>45 354</b>
<b>KAPITAŁ WŁASNY</b>		
Kapitał zakładowy	6 000	6 000
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	9 206	9 206
Kapitały pozostałe	1 674	1 674
Zatrzymane zyski	17 417	9 300
Wynik finansowy bieżącego okresu	(539)	8 117
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>33 758</b>	<b>34 297</b>
<b>ZOBOWIĄZANIA</b>		
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	3 309	3 395
	<b>3 309</b>	<b>3 395</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		
Zobowiązania handlowe	7 273	4 535
Inne zobowiązania finansowe	3 296	767
Zobowiązania pozostałe	2 414	2 360
	<b>12 983</b>	<b>7 662</b>
<b>Razem zobowiązania</b>	<b>16 292</b>	<b>11 057</b>
<b>Razem kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>50 050</b>	<b>45 354</b>

**Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

	Kapitał zakładowy	Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ceny nominalnej	Kapitały pozostałe	Zatrzymane zyski	Wynik finansowy bieżącego okresu	<b>Razem kapitał własny</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2019 (badane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 206</b>	<b>1 674</b>	<b>17 417</b>	-	<b>34 297</b>
<b>Całkowite dochody</b>	-	-	-	-	(539)	<b>(539)</b>
<b>Na dzień 31 marca 2019 (niebadane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 206</b>	<b>1 674</b>	<b>17 417</b>	<b>(539)</b>	<b>33 758</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2018 (badane)</b>	<b>4 000</b>	-	-	<b>11 820</b>	-	<b>15 820</b>
<b>Całkowite dochody</b>	-	-	-	-	6 665	<b>6 665</b>
Podwyższenie kapitału	2 000	9 206	-	-	-	<b>11 206</b>
<b>Na dzień 31 marca 2018 (niebadane)</b>	<b>6 000</b>	<b>9 206</b>	-	<b>11 820</b>	<b>6 665</b>	<b>33 691</b>

**Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

	Okres 3 miesięcy zakończony 31 marca	
	2019 <i>(niebadane)</i>	2018 <i>(niebadane)</i>
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>(624)</b>	<b>8 258</b>
<b>Korekty:</b>	<b>2 439</b>	<b>(1 199)</b>
Amortyzacja	879	1 444
Zyski / (straty) z tytułu różnic kursowych	(92)	(154)
Zmiana stanu należności	(827)	(1 620)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	2 792	(222)
Odsetki	32	-
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	(345)	(647)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 815</b>	<b>7 059</b>
<b>Działalność inwestycyjna</b>		
Zbycie nakładów na prace rozwojowe	111	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(17)	(217)
Nakłady na prace rozwojowe	(4 971)	(1 849)
Udzielenie pożyczek	(225)	(229)
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i współzależnych	(60)	(7)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(5 162)</b>	<b>(2 302)</b>
<b>Działalność finansowa</b>		
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	(2 000)
Wpływy z pożyczek otrzymanych	2 690	-
Splata zobowiązań faktoringowych	(176)	-
Odsetki zapłacone	(21)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>2 493</b>	<b>(2 000)</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(854)</b>	<b>2 757</b>
Różnice kursowe netto na środkach pieniężnych i ekwiwalentach	92	154
Środki pieniężne na początek okresu	1 325	1 222
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>563</b>	<b>4 133</b>

### **Informacja dodatkowa**

a) 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 Spółki 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.

b) Zmiana sposobu prezentacji kosztów tzw. *business development*

W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka dokonała zmiany sposobu prezentacji kosztów tzw. Business development. Dotychczas koszty te były prezentowane były jako koszt własny sprzedaży. Od bieżącego okresu sprawozdawczego koszty ujmowane są w kosztach ogólnego zarządu. Powyższa zmiana została wprowadzona celem lepszej prezentacji kosztów, ze względu na ich charakter. Koszty w okresie 3 miesięcy zakończony 31 marca 2018 roku stanowiły nieistotną wartość. W związku z tym Spółka zdecydowała o nieprzekształcaniu danych porównawczych.

## **V. INFORMACJA DODATKOWA DO SKONSOLIDOWANEGO ROZSZERZONEGO RAPORTU OKRESOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ BOOMBIT S.A. ZA OKRES ZAKOŃCZONY 31 MARCA 2019 ROKU**

### **1 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie sprawozdawczym**

#### **Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych**

Rok 2018 był okresem, w którym Grupa dokonała transformacji swojego modelu biznesowego w zakresie produkcji i wydawania gier. Grupa podjęła strategiczną decyzję o ograniczeniu swojej działalności w obszarze produkcji i wydawania własnych gier typu casual, w tzw. modelu Game as a Product („GaaP”), w którym to gra po wydaniu nie podlega istotnym aktualizacjom wydłużającym jej cykl życia. Gry typu GaaP monetyzują się głównie poprzez wyświetlanie w grze reklam. W bieżącym roku Grupa weszła w segment gier midcore monetyzowanych głównie za pomocą mikrotransakcji, w tzw. modelu Game as a Service („GaaS”), w którym gra podlega aktualizacjom o ciągłym charakterze, mającym na celu wydłużenie jej cyklu życia. Grupa wydaje w modelu GaaS zarówno produkcje własne (np. Darts Club, Tiny Gladiators 2), jak i zewnętrznych deweloperów (Tanks A Lot!), wspierane istotnymi wydatkami ponoszonymi na płatne pozyskiwanie użytkowników („User Acquisition”). Jednocześnie Grupa kontynuuje produkcję i wydawanie własnych gier w segmencie Driving Simulator, w którym od wielu lat posiada wiodącą pozycję rynkową, Bridge (gry logiczne typu Puzzle) oraz Music (rodzaj gier Hyper-Casual).

W I kwartale roku 2019 Grupa kontynuowała działalność zgodnie z nowym modelem biznesowym. Przychody uzyskane w bieżącym okresie sprawozdawczym wyniosły 8 207 tys. PLN, i składały się na nie głównie wpływy z reklam oraz mikropłatności z gier wydawanych na platformach mobilnych, tj. o 5 372 tys. PLN (212%) więcej niż przychody z powyższych źródeł uzyskane w I kwartale roku 2018. Jednocześnie zmianie uległa struktura tych przychodów. Obecnie blisko 70% przychodów generowanych jest z mikropłatności, zaś 30% z reklam, podczas gdy w okresie porównywalnym to z reklam Grupa generowała 70% przychodów z gier wydanych na platformach mobilnych. Wydane w drugiej połowie 2018 roku trzy gry w modelu GaaS – Tanks a Lot!, Darts Club oraz Tiny Gladiators 2, stanowiły główne źródło wzrostu przychodów, które w I kwartale 2019 roku wyniosły łącznie dla gier GaaS 5 597 tys. PLN. Wpływy z pozostałych segmentów gier ukształtowały się na poziomie 2 475 tys. PLN<sup>1</sup>, tj. na podobnym poziomie jak w okresie porównywalnym (2 576 tys. PLN), zapewniając Grupie dodatkowe, stabilne źródło przychodów.

Łączne przychody ze sprzedaży w bieżącym okresie sprawozdawczym są niższe w porównaniu do pierwszego kwartału 2018 roku o 8 049 tys. PLN, tj. o 51%. Wynika to z faktu, iż głównym źródłem przychodów Grupy w I kwartale 2018 roku były wpływy z tytułu sprzedaży praw do gier Dancing Line i Dancing Ball za łączną kwotę 13 057 tys. PLN, co stanowiło 80% przychodów. Powyższa transakcja miała na celu pozyskanie przez Grupę środków na zwiększenie zdolności produkcyjnych, w celu rozbudowy i dywersyfikacji portfolio gier o wysokim potencjale monetyzacyjnym, a także rozwój autorskich narzędzi wspomagających produkcję gier oraz obszar Business Intelligence. W I kwartale 2019 roku nie wystąpiły analogiczne transakcje.

Koszt własny sprzedaży wyniósł w I kwartale 2019 roku 6 910 tys. PLN, tj. o 2 574 tys. PLN (59%) więcej w porównaniu z okresem porównywalnym. Wzrost ten wynika głównie z wyższych kosztów prowizji platform

<sup>1</sup> 166 tys PLN dotyczyło przychodów uzyskiwanych z gier w fazie Soft Launch, które zgodnie z polityką rachunkowości Grupy zostały odniesione na nakłady na prace rozwojowe (78 tys PLN w I kwartale roku 2018).

dystrybucyjnych (w związku ze wzrostem przychodów z tytułu mikropłatności), wydatków na User Acquisition oraz wyższych kosztów rev share dla twórców gier, a także wyższych kosztów osobowych. Koszty ogólnego zarządu wyniosły w bieżącym okresie 2 210 tys. PLN, tj. o 1 169 tys. PLN więcej niż w I kwartale roku poprzedniego. Wzrost kosztów wynika przede wszystkim z powiększenia struktury Grupy (objęcie konsolidacją nowych spółek), wyższymi kosztami business developmentu, a także wzrostem wynagrodzeń (związanych z transformacją Spółki w spółkę akcyjną, wzmocnieniem zespołu odpowiedzialnego za obszar raportowania, rozliczeniem warrantów przyznanych Ivanowi Trancikowi, w związku z transakcją nabycia spółki Cellense s.r.o. przez Superscale Sp. z o.o.).

Za I kwartał roku 2019 Grupa odnotowała stratę netto na poziomie 456 tys. PLN. Ujemny wynik spowodowany był przede wszystkim brakiem wydań istotnych nowych tytułów gier oraz znacząco wyższymi wydatkami na User Acquisition, dla których średni okres brake even wynosi 60 - 90 dni, w związku z czym część tych wydatków nie zdążyła jeszcze przynieść zwrotu z inwestycji w I kwartale 2019 roku. Dodatkowo, w związku z przedłużającym się procesem Pierwszej Oferty Publicznej („IPO”), poziom wydatków na User Acquisition ponoszonych przez Grupę wciąż nie był wystarczający, aby wydane gry w modelu GaaS były w stanie osiągnąć pełnię swojego potencjału monetyzacyjnego i generować przychody na zakładanym przez Grupę poziomie. W rezultacie, przychody osiągnięte przez Grupę w I kwartale 2019 roku nie były wystarczające do pokrycia zwiększonej bazy kosztowej.

Wartość aktywów Grupy na dzień 31 marca 2019 roku wyniosła 56 739 tys. PLN, tj. o 6 987 tys. PLN więcej niż na koniec roku 2018. Do wzrostu aktywów przyczyniły się przede wszystkim nakłady na prace rozwojowe, które zwiększyły się o 4 388 tys. PLN, w porównaniu do roku poprzedniego. Wzrost ten wynikał z wydatków inwestycyjnych związanych przede wszystkim z realizacją gier w modelu GaaS, a także gier parkingowych i casualowych oraz rozwojem autorskich narzędzi wspierających produkcję gier i obszar Business Intelligence. Wzrosły również należności handlowe o 1 940 tys. PLN, w związku z wyższym poziomem sprzedaży w I kwartale 2019 roku.

Po stronie pasywów, wzrost zobowiązań krótkoterminowych o 7 018 tys. PLN spowodowany był większymi zobowiązaniami handlowymi, wynikającymi głównie z wyższych kosztów User Acquisition i rev share oraz kosztów doradztwa i audytu. Dodatkowo Grupa rozpoznała zobowiązania finansowe z tytułu pożyczek otrzymanych od jednostek powiązanych oraz faktoringu niepełnego. Finansowanie zostało pozyskane w związku z przedłużającym się procesem IPO i miało na celu sfinansowanie bieżących potrzeb Grupy w zakresie wydatków na User Acquisition, a także nakładów na prace rozwojowe.








### **Obszar produkcji i wydawania gier**



W I kwartale 2019 roku Grupa wydała 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,
- gry typu Driving Simulator – łącznie 2 gry, wydane w lutym 2019,

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
<p><b>Tri Peaks Solitaire</b>                      (wydana pod koniec marca 2019 roku)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Puzzle</b></p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>	 
<p><b>Bridge Adventure</b>      <b>Builder</b></p>	<p><b>Gatunek Simulation / Puzzle</b></p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Reklamy i mikropłatności</b></p>	 
<p><b>Driving Simulators (2 gry)</b></p> 	<p>Gry z tego gatunku tematycznego oferują odbiorcy możliwość 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 &amp; Taxi Driving Simulator), operatora maszyn odśnieżających (Winter Ski Park: Snow Driver) i inne. Gry tego</p>	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
	<p>gatunku cechują się niskimi kosztami produkcji i rentownością już po pierwszym miesiącu.</p> <p><b>Główne źródło przychodów:</b> <b>Reklamy</b></p>	
<p><b>Build a Bridge!</b> <b>(Nintendo Switch)</b></p>	<p><b>Gatunek tematyczny Puzzle</b></p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów:</b> <b>Reklamy i mikropłatności</b></p>	

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 skonsolidowany rozszerzony raport okresowy**

Jak opisano w nocie Zdarzenia po dniu kończącym okres sprawozdawczy, Spółka w dniu 14 maja 2019 roku zadebiutowała na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Z tytułu pierwszej oferty publicznej Spółka poniosła koszty o jednorazowym charakterze w wysokości 162 tys. PLN za pierwszy kwartał 2019 roku oraz 315 tys. PLN w analogicznym okresie 2018 roku.

## **3 Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta**

W I kwartale 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 Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej**

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.



**6 Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji**

W okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu w ramach grupy kapitałowej nie zawarto umów poręczeń lub gwarancji.

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



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

**8 Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału**



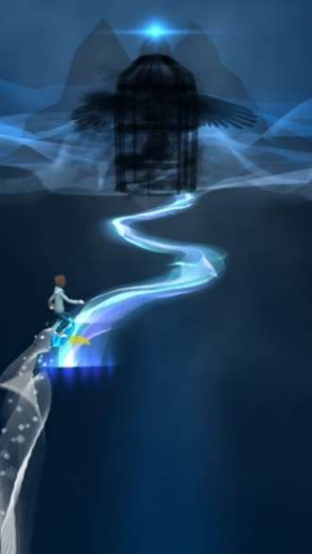
W perspektywie najbliższego kwartału wpływ na osiągane wyniki Grupy będzie miała realizacja strategii GaaS dla istniejących gier, debiuty nowych gier oraz wpływ środków z emisji akcji w związku z pierwszą ofertą publiczną.




Poniżej zaprezentowano wybrane tytuły w planie wydawniczym Grupy na pozostałe kwartały 2019 roku:

**Produkcje własne**

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Lakeside</b>                      (planowana data wydania - czerwiec 2019)</p> 	<p><b>Gra gatunku Driving Simulator</b> o szerokim zakresie zadań dla gracza, w trybie multiplayer. Zadania wykonywane są w interakcji z innymi graczami. Silnik gry Lakeside z istotnie rozszerzonym zakresem rozgrywki będzie podstawą dla kolejnych gier z gatunku Driving Simulator wydawanych przez Grupę Emitenta. Celem rozbudowy zakresu rozgrywki gry Lakeside jest zwiększenie Mikrotransakcji w strukturze przychodów generowanych przez gry Driving Simulator.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Archery Club</b>                      (planowana data wydania - III kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Social Sports Betting PvP</b></p> <p>Gra łucznicza w trybie wielu graczy. Gra umożliwi rozgrywkę w wielu różnych wariantach (ruchome tarcze, turnieje łucznicze itp.).</p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>	
<p><b>Mighty Heroes</b>                      (planowana data wydania - III kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Card</b></p> <p>Gra w uniwersum fantasy, w której gracz gromadzi karty do talii. Posiadaną talię gracz wykorzystuje m.in. w trybie kampanii oraz w trybie gracz vs. gracz. Gra czerpie najlepsze rozwiązania z gier tj. Hearthstone i Magic: The Gathering.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
		
<p><b>Dancing Dreamer</b>                      (planowana data wydania                      - III kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Hyper-casual</b></p> <p>Gra muzyczna wydawana przez MoonDrip Sp. z o.o., 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 gracz dośkonalenie umiejętności i powtarzanie poprzednio ukończonych sekwencji dla jak najlepszego wyniku.</p> <p><b>Główne źródło przychodów:                      Reklamy</b></p>	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Music City Builder</b>                      (planowana data wydania -IV kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Hyper-casual</b></p> <p>Gra muzyczna wydawana przez MoonDrip Sp. z o.o., nawiązująca do udanych rozwiązań w Piano Tiles 2. Gracz rozbudowuje muzyczny park rozrywki, budując rozmaite atrakcje i zapraszając do nich odwiedzających. Element ekonomiczny łączy się tu z muzyczno-zręcznościowym, w którym gracz stawia budowle w takt zmieniających się utworów. Wpadająca w ucho muzyka połączona z nietypową dla gatunku tematyką i oprawą graficzną angażuje gracza na niespodziewane dla niego sposoby.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Reklamy</b></p>	
<p><b>Cooking Festival</b>                      (planowana data wydania -IV kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gra gatunku Arcade</b></p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>	

Nazwa Gry	Opis
<p><b>Shooting Club</b>                      (planowana data wydania - IV kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny Social Sports Betting PvP</b></p> <p>Gra strzelecka w trybie gracz vs gracz. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz w zależności od wybranej strzelnicy przeznaczona 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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>
<p><b>John Doe</b>                      (planowana data wydania -IV kwartał 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny RPG/Ekonomiczna</b></p> <p>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 misje gracze wybierają odpowiedni ekwipunek oraz członków oddziału. W grze występują sekwencje akcji, podczas których gracze wpływają na przebieg bitwy przez uaktywnianie specjalnych zdolności bohaterów.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Mikrotransakcje</b></p>

**Produkcje zewnętrznych deweloperów**

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Idle Coffee Corp</b>                      (wydana 8 maja 2019 roku)</p> 	<p><b>Gra gatunku Arcade</b></p> <p>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.</p> <p><b>Główne źródło przychodów: Reklamy</b></p>	

Nazwa Gry	Opis	Ilustracje
<p><b>Maya the Bee Music Academy</b>                      (Wydanie – koniec maja 2019)</p> 	<p><b>Gatunek tematyczny</b>  <b>Edukacyjna gra dla dzieci</b></p> <p>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</p> <p><b>Główne źródło przychodów:</b>  <b>Sprzedaż kopii</b></p>	 <p><b>PLAY 4 UNIQUE MUSIC GAMES</b></p>  <p><b>START YOUR OWN MUSIC BAND!</b></p>
<p><b>Idle Microchip Factory Tycoon</b>                      (wydanie początek lipca 2019)</p> 	<p><b>Gra gatunku Idle Clicker</b></p> <p>Gra wydawana przez Mindsense Sp. z o.o. Gra polega na budowaniu swojego imperium w dolinie krzemowej. Wcielamy się w rolę managera, który musi odbudować swoją firmą zakupując niezbędne materiały, zarządzając ceną produktu czy zatrudniając odpowiednich ludzi. W grze monetyzacja odbywa się głównie z pomocą reklam, które przyspieszają progres w grze.</p> <p><b>Główne źródło przychodów:</b>  <b>Reklamy</b></p>	 <p><b>Grow Business And Take REVENGE!</b></p>

### Wpływ środków z emisji akcji

W związku z pierwszą ofertą publiczną akcji Grupa pozyska 25 milionów PLN. Środki te zostaną przeznaczone na kampanie user acquisition gier wydawanych przez Grupę oraz na kontynuację prac rozwojowych nad nowymi tytułami i rozwój autorskich narzędzi wspomagających produkcję oraz obszar business intelligence.

Niniejszy skonsolidowany rozszerzony raport okresowy za okres 3 miesięcy zakończony 31 marca 2019 roku został zatwierdzony do publikacji w dniu 30 maja 2019 roku.

---

Marcin Olejarz  
Prezes Zarządu

---

Anibal Jose Da Cunha Saraiva Soares  
Wiceprezes Zarządu

---

Paweł Tobiasz  
Wiceprezes Zarządu