

BOOMBIT

BOOMBIT

ROZWÓJ GIER HYPERCASUAL

WYKORZYSTANIE ROSNĄCEJ POPULARNOŚCI CASUAL GAMINGU



Q3 2020

PREZENTACJA INWESTORSKA

Listopad 2020



Zastrzeżenia.

Niniejszy dokument („Dokument”) został opracowany przez BoomBit S.A. Informacje zawarte w Dokumencie zebrano i przygotowano z dochowaniem należytej staranności, w oparciu o fakty i informacje pochodzące ze źródeł uznanych przez BoomBit S.A. za wiarygodne, w szczególności w oparciu o sprawozdanie finansowe.

Żadna informacja zawarta w Dokumencie nie stanowi rekomendacji, porady inwestycyjnej, prawnej ani podatkowej ani też nie jest wskazaniem, iż jakakolwiek inwestycja lub strategia jest odpowiednia i indywidualnie adresowana do instytucji lub jakichkolwiek innych osób, którym Dokument zostanie udostępniony. BoomBit S.A. nie gwarantuje kompletności informacji zawartych w Dokumencie oraz nie przyjmuje odpowiedzialności za skutki decyzji inwestycyjnych podjętych na podstawie Dokumentu. Odpowiedzialność za decyzje inwestycyjne i ewentualne szkody poniesione w ich wyniku ponosi wyłącznie podejmujący taką decyzję. Informacje zawarte w Dokumencie mogą się zdezaktualizować, a BoomBit S.A. nie zobowiązuje się do informowania o tym fakcie.

Dokument ma wyłącznie charakter promocyjny i nie stanowi oferty w rozumieniu prawa cywilnego, oferty publicznej w rozumieniu przepisów o ofercie publicznej, propozycji nabycia, reklamy ani zaproszenia do nabycia akcji BoomBit S.A.

Żaden z zapisów Dokumentu nie tworzy zobowiązania do zawarcia jakiegokolwiek umowy lub powstania jakiegokolwiek stosunku prawnego, którego stroną byłby BoomBit S.A.

2020 – udane wejście w segment hyper-casual.

>118 mln PLN przychodów
>178 mln pobrań
(w okresie I-X 2020)



Bike Jump



Ramp Car



SlingShot

106 mln PLN przychody 1-3Q

10,4 mln PLN zysk netto
1-3Q

- Ponad 118 mln PLN przychodów w okresie I-X 2020 – więcej niż w 2019 i 2018 łącznie
- Koncentracja na grach HC od grudnia 2019.
- >67% przychodów z HC w Q3
- >70% zespołu produkcyjnego w HC
- Plany ekspansji międzynarodowej – nowy dział publishingu dedykowany HC
- Rozwój innowacyjnych narzędzi wspierających skalowanie gier – wewnętrzny zespół UA & BI

HYPERCASUAL - PUBLISHING

BOOMBIT



4. NAJSZYBCIEJ ROSNĄCY WYDAWCA GIER HYPERCASUAL*

CAŁKOWITA
ILOŚĆ POBRAŃ
WSZYSTKIE GRY



PONAD
810 MILIONÓW
POBRAŃ

ILOŚĆ POBRAŃ W CIĄGU PIERWSZYCH
10 MIESIĘCY 2020 ROKU

WSZYSTKIE GRY

PONAD

178 MILIONÓW
POBRAŃ



wzrost **220%**
w ciągu ostatniego roku

GRY HYPER-CASUAL

PONAD

125 MILIONÓW
POBRAŃ



wzrost **7200%**
w ciągu ostatniego roku

*<https://blog.apptopia.com/top-hypercasual-game-publishers-worldwide-for-q3-2020-by-downloads>
zawiera gry wydane przez BoomBit Inc., BoomBit Games Ltd., TapNice, Play With Games, BoomHits, PixelMob, Mindsense
Serwis Apptopia zaprezentował wartości dotyczące liczby wszystkich ściągnięć tylko dla BoomBit Inc.

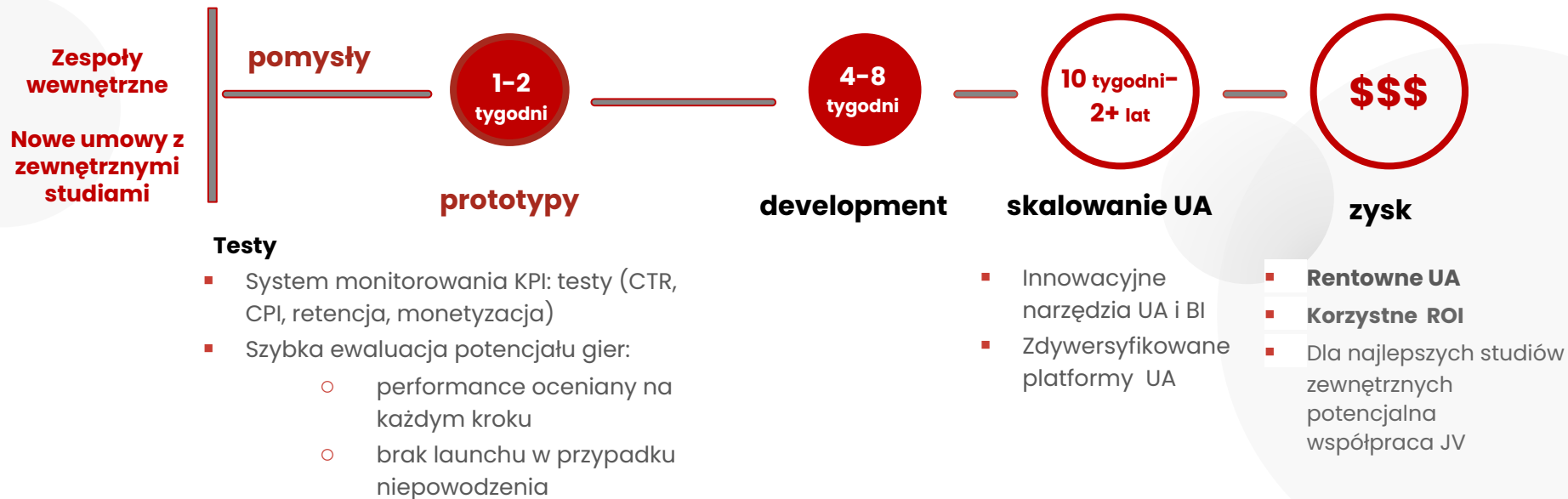
Development gier HC.

> 70% zespołów produkcyjnych zaangażowanych w HC!



HC – proces wydawniczy.

Rozwój zespołu o ekspertów UA, BI, Data Science i Kreacji Marketingowych
Wewnętrzne narzędzia BI i zarządzanie workflow



Globalna ekspansja i międzynarodowe studia.

umowy ze studiami

Bieżąca współpraca ze studiami z:

- Brazylii
- Ukrainy
- Australii
- RPA
- Turcji
- Indii

Efektywny model współpracy:

- doświadczone studia z hitowymi gramami na koncie (>20mln pobrań)
- nowe studia na okres próbny bez wyłączności



DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA I WYNIKI

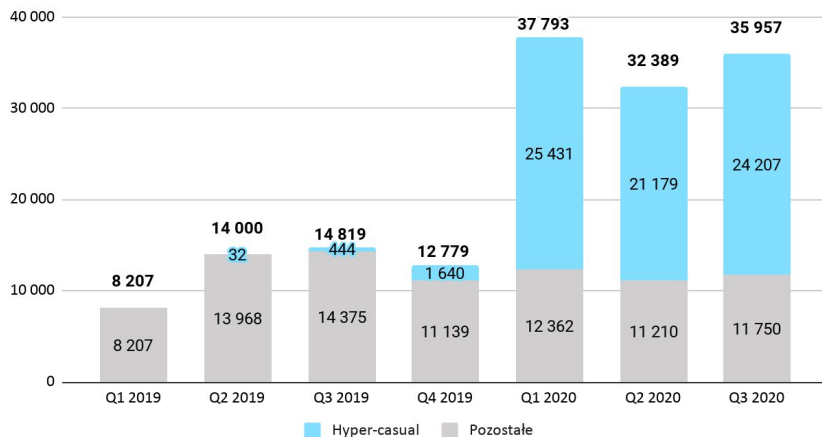
BOOMBIT



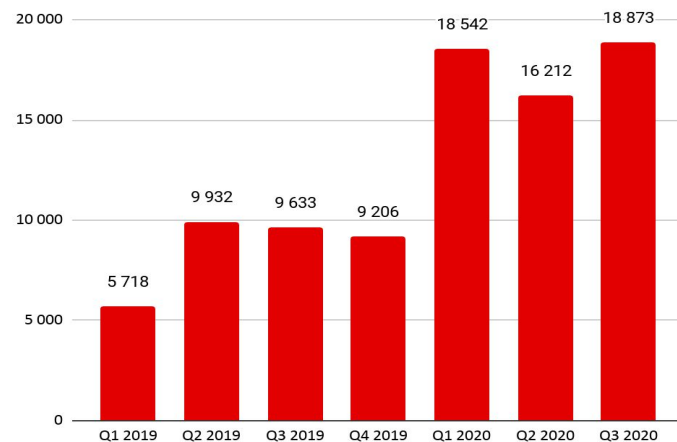
Przychody i UA w Q3.

- 36 mln PLN przychodów w Q3 2020
- Q3: rekordowe przychody pomniejszone o UA - 18,9 mln PLN
- Wzrost dzięki sukcesowi gier HC - 67% całości przychodów z gier w Q3

Przychody (tys. PLN)*

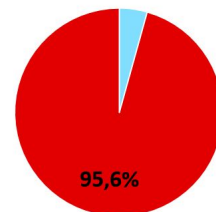


Przychody minus UA (tys. PLN)*



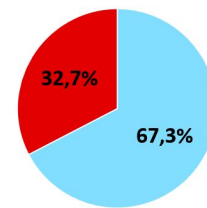
Wzrost przychodów dzięki HC.

- 118 mln PLN przychodów I-X 2020 – wzrost udziału HC
- Wyższe przychody minus UA – średnio 5,5-6 mln PLN miesięcznie w 2020
- W 2020 podwojenie przychodów łącznych i przychodów pomniejszych o UA wobec 2019



● HC ● Pozostałe

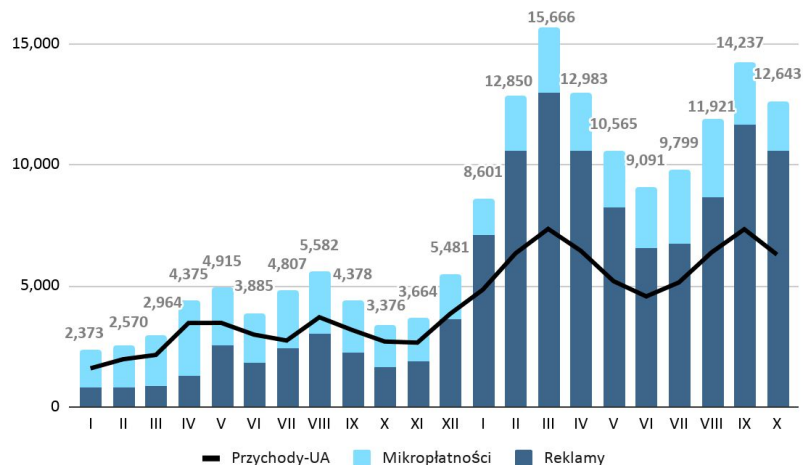
2019



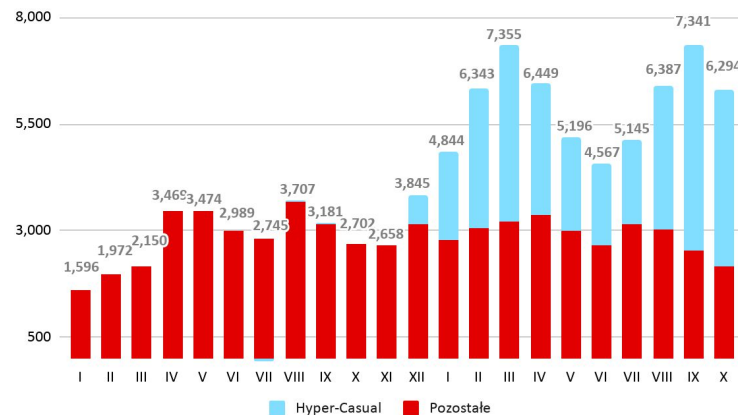
● HC ● Pozostałe

Q3 2020

Przychody i UA (tys. PLN)*



Przychody minus UA (tys. PLN)*



BOOMBIT

*Październik 2020 – przychody szacowane

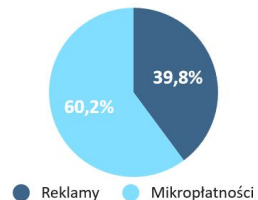
Wartości prezentowane na wykresach zawierają przychody i UA z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami księgowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju

Pozostałe gry (non-FC).

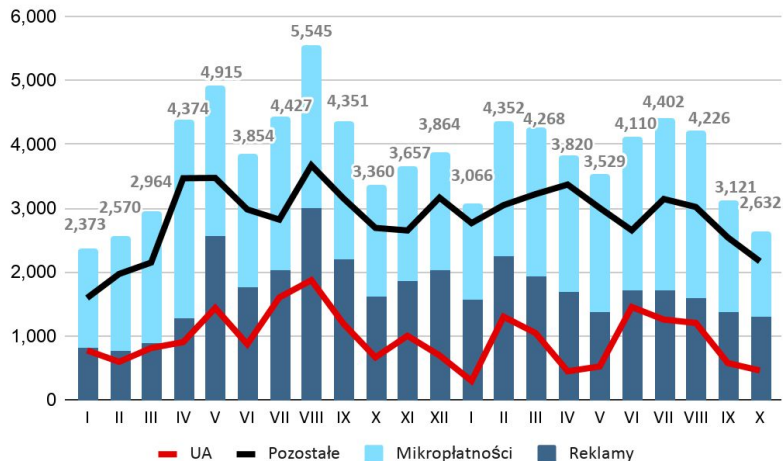
- Przychody minus UA na poziomie średnio ok. 3 mln PLN miesięcznie w 2020
- Dobre wyniki gier na Nintendo Switch
- Niższy przychód od września - zakończenie kontraktu Tanks A Lot!
- Stabilna liczba pobrań między 4 a 5 mln miesięcznie



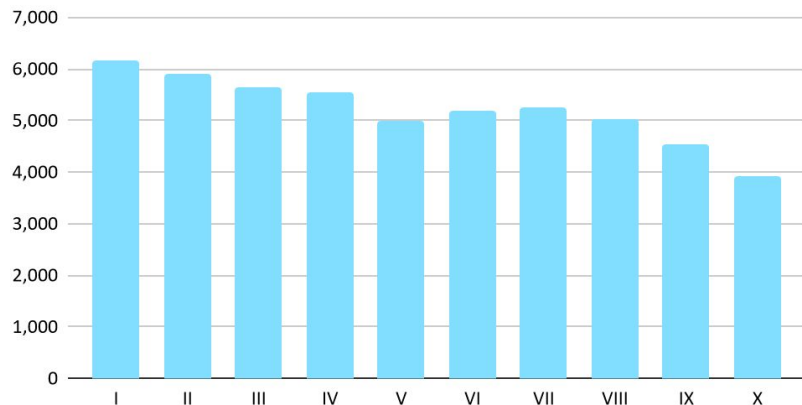
Przychody Q3 2020



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)

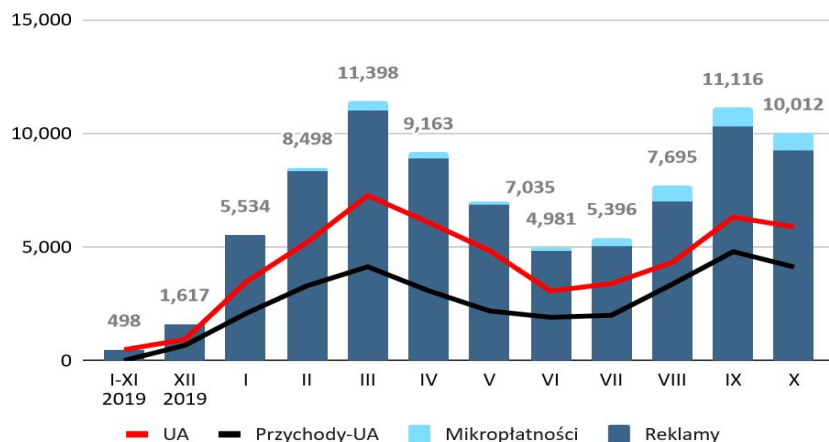


Sukces gier Hyper Casual.

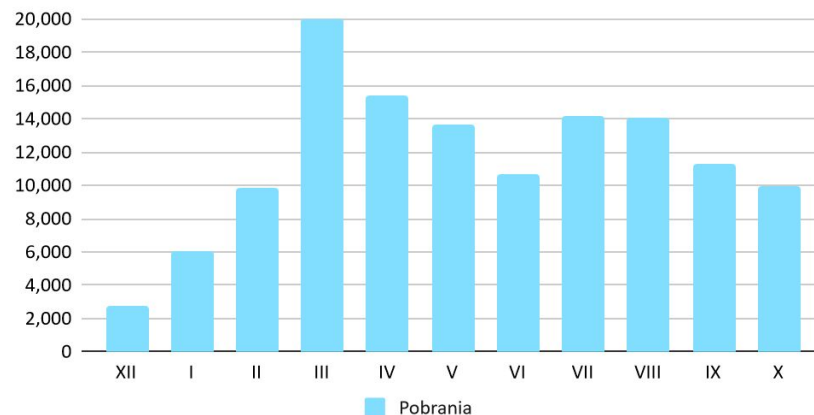
- Q3: Przychody pomniejszone o UA 10,2 mln PLN vs. 9 mln PLN w Q1
- Pobrania > 125 mln w okresie I-X 2020
- Rosnący udział IAP w przychodach segmentu: ~7% przychodów



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)



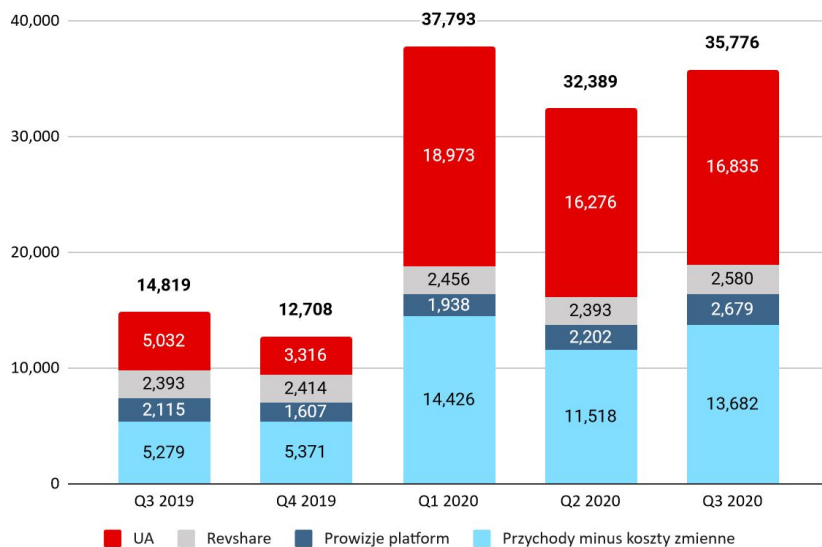
WYNIKI FINANSOWE

BOOMBIT



Wzrost przychodów vs 2019.

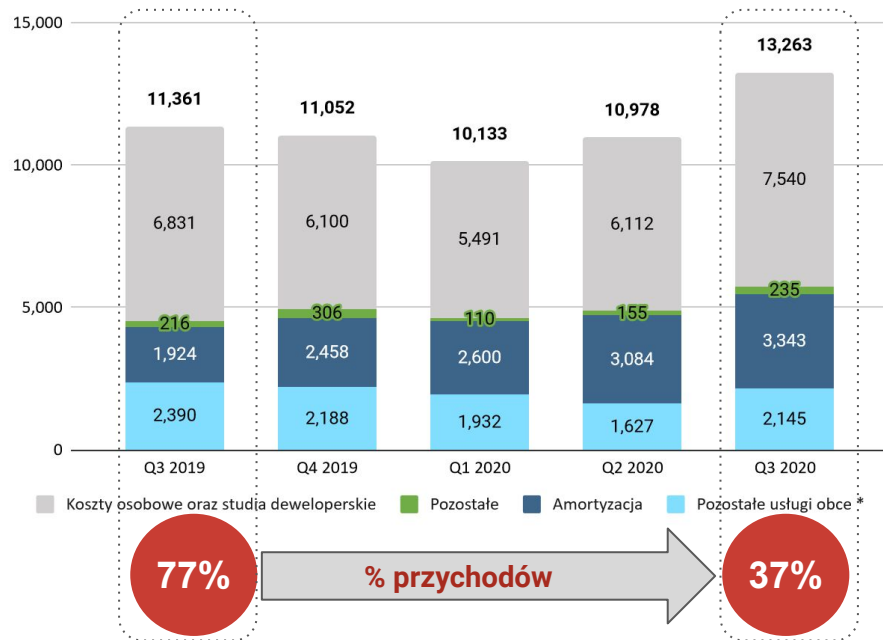
Przychody po potrąceniu kosztów bezpośrednio związanych ze sprzedażą (PLN k)



- W 2020 średnie kwartalne przychody blisko 3x wyższe vs 2019
- 85% wydatków UA związane z grami HC
- Znacząco niższy poziom prowizji platform i revshare jako % przychodów
 - 30% w Q3 2019
 - 15% w Q3 2020
- W 2020 średni kwartalny przychód pomniejszony o koszty bezpośrednio związane ze sprzedażą wzrósł x2.6 vs 2019

Kontrola kosztów przy rosnących przychodach.

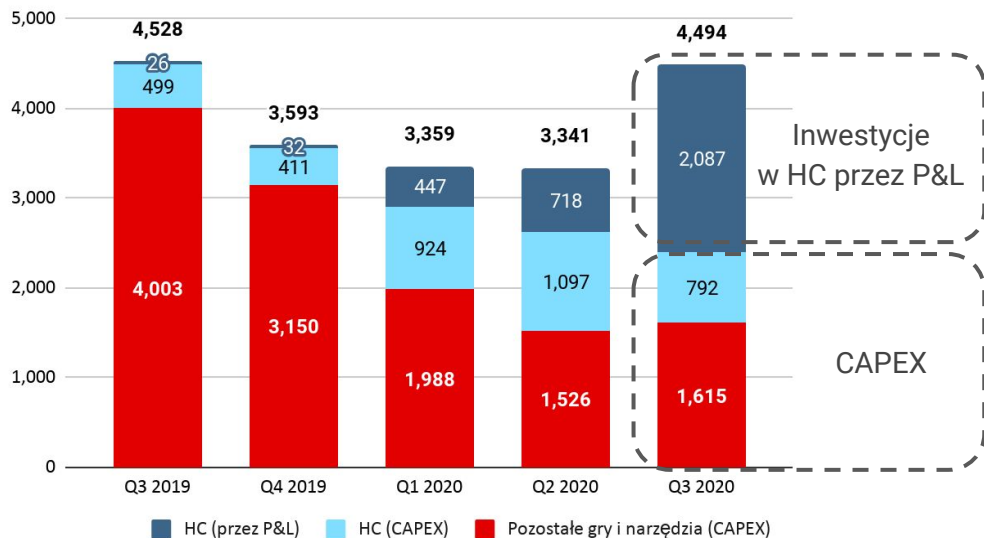
Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (tys. PLN)



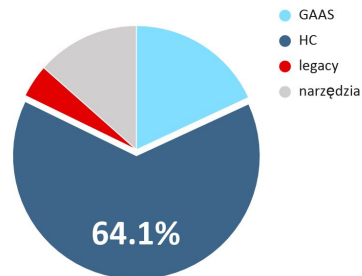
- Utrzymanie kosztów pod kontrolą pomimo gwałtownego wzrostu przychodów
- Koszty osobowe i zewnętrzne studia:
 - nowe rekrutacje w marketingu BI, UA, publishingu
 - inwestycja we współpracę z zewnętrznymi studiami HC
- Wyższa amortyzacja (nowe gry/update i krótki okres amortyzacji gier HC)
- Koszty jednorazowe (SuperScale i Gamelnn - ok. 380k PLN)

Koncentracja na grach HC.

CAPEX i inwestycje w HC (PLN k)



Struktura produkcji (CAPEX i P&L) w Q3 2020



- Główne inwestycje skoncentrowane na grach HC - niższe nakłady na pozostałe gry
- Wzrost produkcji ujmowanej w P&L vs. CAPEX:
 - cykl produkcji HC (duży udział fazy testów prototypów)
 - inwestycja w rozwój współpracy z międzynarodowymi studiami

Kluczowe dane finansowe

	Q3 2019	Q4 2019	Q1 2020	Q2 2020	Q3 2020
Przychody	14,819	12,708	37,793	32,389	35,776
UA	(5,032)	(3,316)	(18,973)	(16,276)	(16,835)
Rev share	(2,393)	(2,414)	(2,456)	(2,393)	(2,580)
Prowizje platform	(2,115)	(1,607)	(1,938)	(2,202)	(2,679)
Przychody - k. zmienne	5,279	5,371	14,426	11,518	13,682
Koszty osobowe (w P&L)	(3,238)	(3,026)	(3,117)	(3,686)	(4,597)
KWS (pozostałe)	(641)	(1,086)	(657)	(922)	(2,087)
Koszty zarządu (pozostałe)	(1,057)	(922)	(847)	(663)	(829)
Pozostałe koszty	(41)	(5,882)	604	(603)	(63)
EBITDA	302	(5,545)	10,409	5,644	6,106
Amortyzacja	(1,924)	(2,458)	(2,600)	(3,084)	(3,343)
Zysk netto	(1,626)	(6,947)	6,360	2,011	2,005
Capex	4,501	3,561	2,912	2,623	2,407
Środki pieniężne (na k. okresu)	7,796	3,530	5,564	11,166	14,076

Transakcja SuperScale będzie rozpoznana w Q4:

- +ok 8.6mln PLN w przychodach finansowych
- +ca. 3 mln PLN gotówka

PERSPEKTYWY 2020+

BOOMBIT



Podsumowanie, perspektywy 2020+.

1

WYSOKIE PRZYCHODY I LICZBA POBRAŃ

W okresie I-X 2020:

- **ponad 118 mln PLN przychodów**
- **ponad 178 mln pobrań**
- Zdywersyfikowane źródła przychodów: HC, GaaS, Nintendo Switch, gry legacy

2

INWESTYCJA W HYPER-CASUAL

- Zatrudnienie doświadczonych specjalistów w obszarze HC
- Wyszukiwanie talentów oraz międzynarodowych studiów
- Koncentracja zespołów produkcyjnych i wewnętrznych procesów na HC
- Wzmocniony zespół ekspercki, innowacyjne narzędzia BI, UA, oraz wsparcia procesu wydawniczego

3

PERSPEKTYWY RYNKOWE

- Korzystne perspektywy dla gatunku hyper-casual
- Masowa, rosnąca publiczność HC
- Wzrost znaczenia reklamy mobilnej

BoomBit doskonale spozycjonowany aby korzystać z boomu na gry HC

BOOMBIT

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ

Relacje Inwestorskie

Agata Dzięciołowska

+48 606 205 119

boombit@ccgroup.pl

