

BOOMBIT

WYNIKI FINANSOWE FY 2020



PREZENTACJA INWESTORSKA
Kwiecień 2021



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.

**>200 mln
pobrań**

- Hyper-casual (HC) – nowy segment dodany w 2020
- Zdywersyfikowane przychody z gier: HC, GaaS, Nintendo Switch, legacy

**140 mln PLN
przychodów**

- Wyższe przychody i zyski dzięki efektywnemu UA
- Historycznie wysokie poziomy gotówki generowane z gier
- Bardzo dobry punkt wyjściowy do dalszego wzrostu i ekspansji

**strategia
HC**

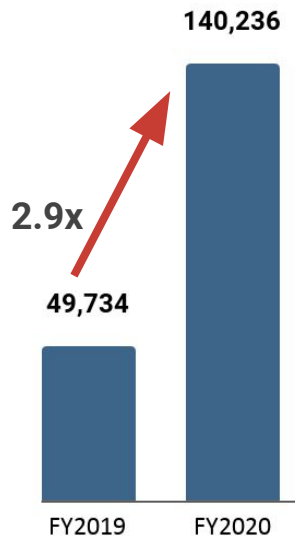
- Koncentracja na grach HC: >70% zespołów produkcyjnych zaangażowanych w gry HC
- Inwestycja w globalny zespół publishingu

BOOMBIT

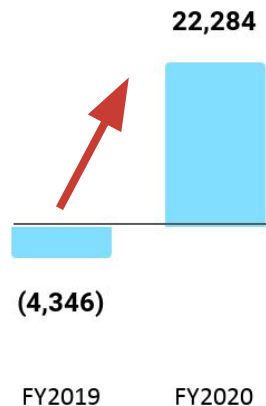


2020 – dynamiczny wzrost.

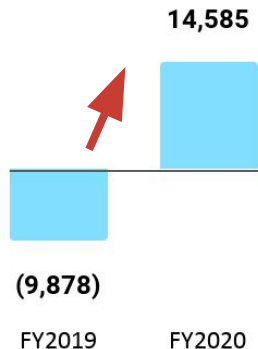
Przychody
(tys. PLN)



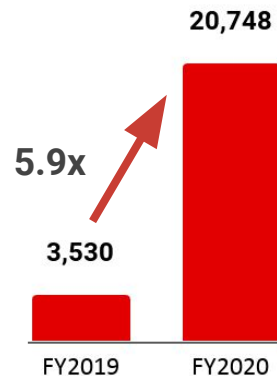
EBITDA
(tys. PLN)



Zysk netto
(tys. PLN)



Środki pieniężne
na koniec okresu
(tys. PLN)



2020 – dynamiczny wzrost.



**GRY
HYPER-CASUAL**

BOOMBIT



Gry Hyper-Casual – rozrywka dla każdego.

- Hyper-Casual to gry tworzone z myślą o szerokiej publiczności – ok. 20% graczy to osoby, które wcześniej nigdy nie grały – pozyskane wśród odbiorców innych rodzajów rozrywki
- Według Sensor Tower gry HC pobrano w 2020 11,9 mld razy (+57% r/r) – najszybciej rosnący segment gier mobilnych



Dla kobiet



Symulatory



Gry akcji



Puzzle



Samochodowe



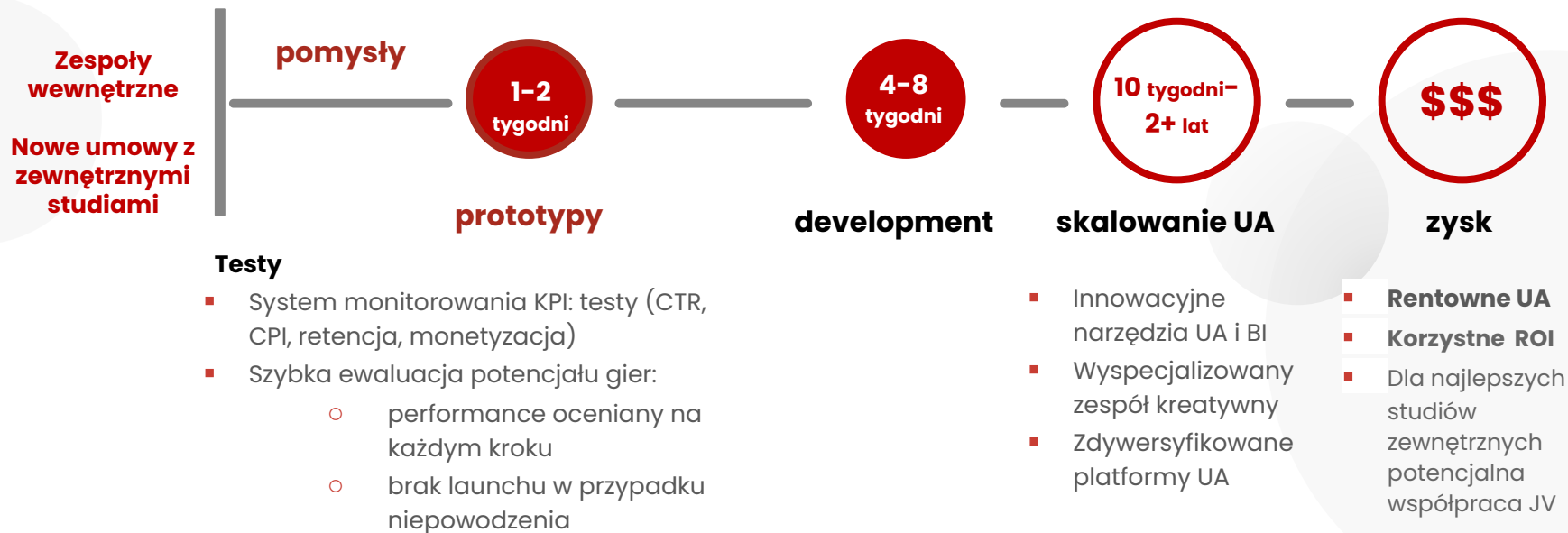
Shoe Race (premiera w marcu 2021).



- Gra stworzona przez Cappuccino
- >8 mln pobrań
- >1 mln USD przychodów
- #1 w sklepach w USA, Rosji, Francji, Hiszpanii, Polsce i w ponad 10 innych krajach

HC – proces wydawniczy.

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



HC żyje dłużej niż myślisz.



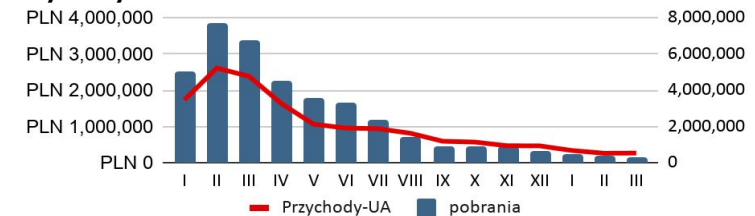
Ramp Car Jumping

Przychody: 33 mln PLN

Pobrania: 40 mln

Okres: 16 m-cy

Przychody-UA



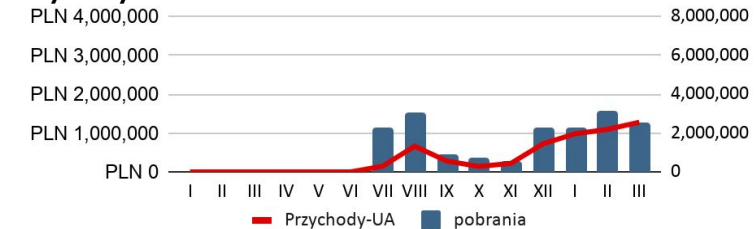
Bike Jump

Przychody: 15 mln PLN

Pobrania: 18 mln

Okres: 9 m-cy

Przychody-UA



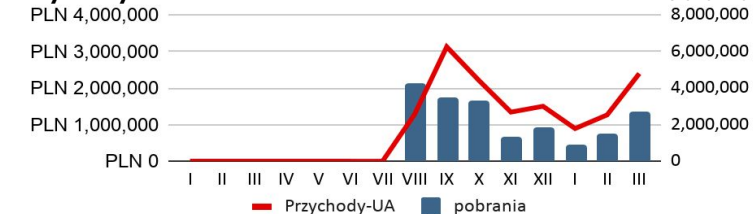
Slingshot

Przychody: 32 mln PLN

Pobrania: 19 mln

Okres: 8 m-cy

Przychody-UA



BOOMBIT

HC na celowniku gigantów.



MCap \$11,6mld; 130M MAU

Zynga przejęła 80% udziałów w Rollic przy wycenie \$200 mln w 2020



Rollic:

- wydawca gier HC z Turcji

250 mln pobrań w 2020



\$10 mld MCAP

- Ketchapp
- Green Panda
- Kolibri

Tencent 腾讯



\$750 mld MCAP

- Voodoo MCAP \$1.4 mld



\$30 mld MCAP
IPO 2021

- Lion Studios



\$11 mld MCAP
IPO 2021

- SuperSonic

Inne transakcje dotyczące Hyper-Casual:

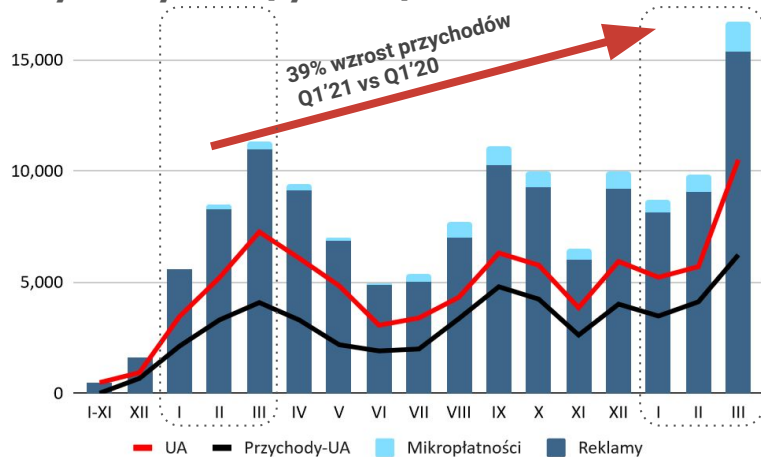
- M&A - Voodoo -> Fabrica, Gumbug
- M&A - My.Games -> Espresso Publishing
- VC - Homa Games - podwyższenie kapitału nakierowanie na HC

Sukces gier Hyper Casual.

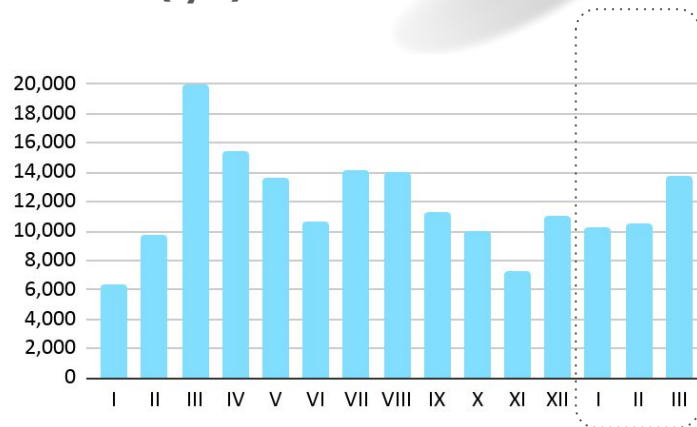
- **Przychody segmentu HC w 2020: 97 mln PLN**
- łączna liczba pobrań >200 mln w 2020, z czego zdecydowana większość to HC
- UA: 59 mln PLN w 2020 – efektywne inwestycje, w oparciu o dane
- Poprawa monetyzacji dzięki własnym narzędziom i strategiom UA (wyższe przychody r/r w marcu 2021 przy niższej liczbie instalacji)



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)



BOOMBIT

*Q1 2021 – dane szacunkowe

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

GRY
Non-HC

BOOMBIT

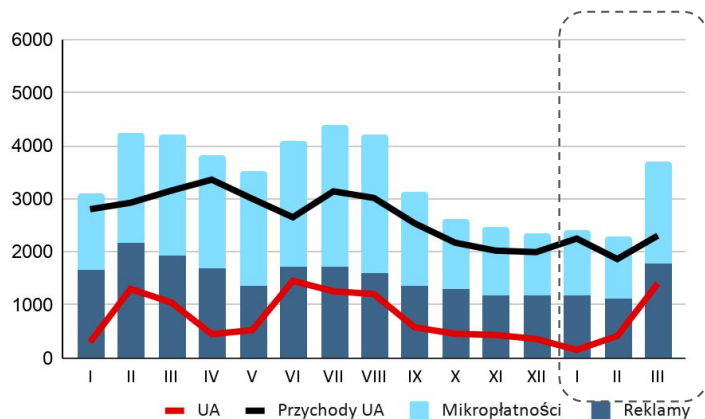


Gry Non-HC.

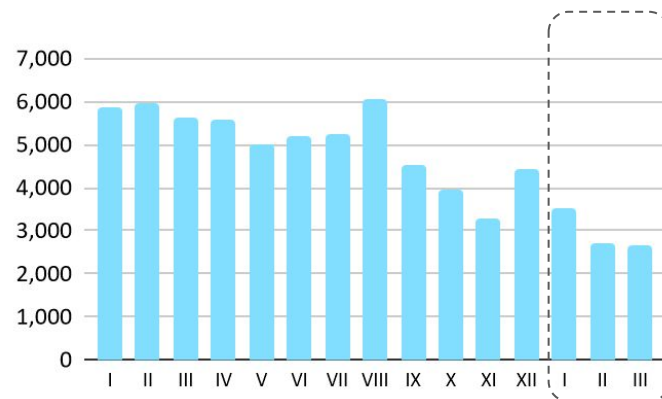
- W 2020 przychody minus UA na poziomie 3 mln PLN średniomiesięcznie
- Koniec umowy wydawniczej Tanks a Lot! ubytek ok. 1 mln pobrań miesięcznie od września - liczba instalacji pozostałych gier na stabilnym poziomie ok. 3 mln miesięcznie
- Wydanie Hunt Royale w marcu 2021 - dodatkowa kontrybucja do przychodów 2021 roku



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)



BOOMBIT

*Q1 2021 - przychody szacowane

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

wery

Hunt Royale – premiera w 2021.



- Featuring w ponad 140 krajach w App Store i w ponad 170 krajach w Google Play
- Bardzo dobre parametry retencji i monetyzacji
- Kontrybucja do wyników BoomBit od Q2 2021

BOOMBIT

Games

NEW GAME

Hunt Royale

The hunt is on!



What We're Playing

[See All](#)

Great games selected by our editors



The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Project M



Overwatch



Today



Games



Apps



Arcade



Search

WYNIKI FINANSOWE

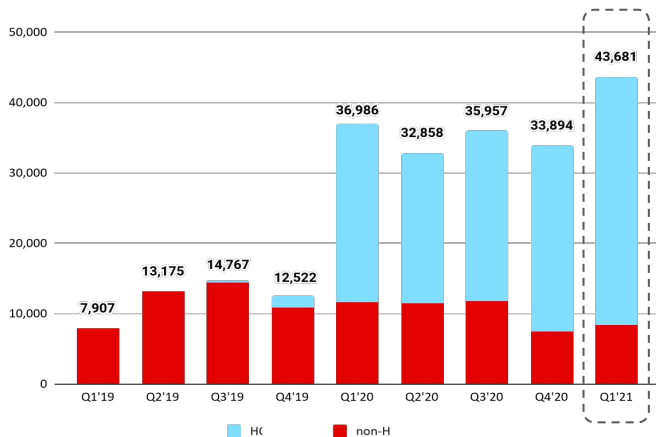
BOOMBIT



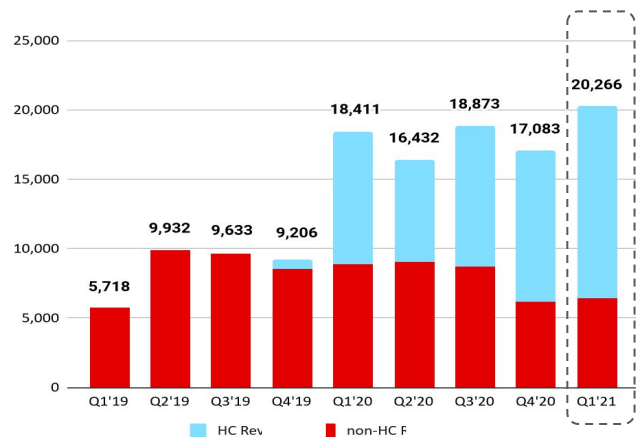
2020 – skalowanie działalności.

- Przychody z HC dołożone do przychodów ze stabilnego biznesu non-HC
- Udział HC w przychodach pomniejszonych o UA na poziomie ok. 70%
- Przychody 2020 wyższe prawie x3, a przychody pomniejszone o UA x2 w porównaniu do 2019
- Rekordowe wyniki przychodowe w Q1 2021

Przychody (tys. PLN)*

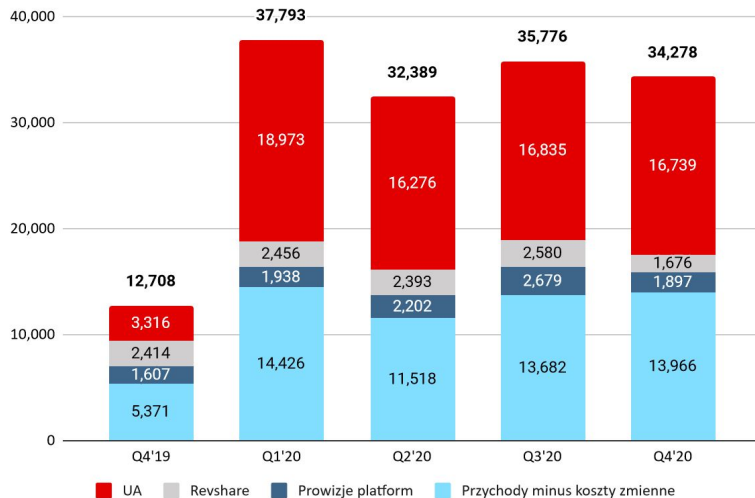


Przychody minus UA (tys. PLN)*



Wzrost przychodów.

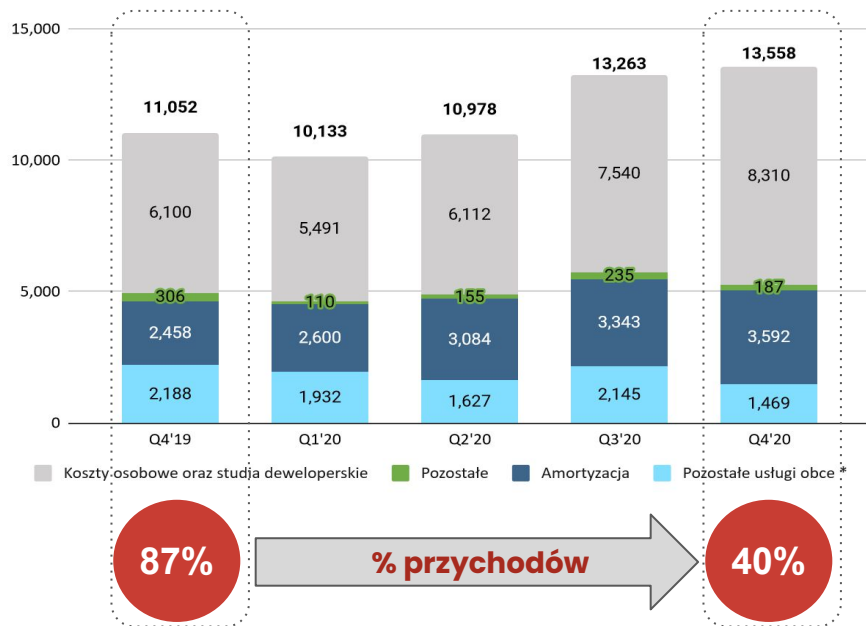
Przychody po potrąceniu kosztów bezpośrednio związanych ze sprzedażą (tys. PLN)



- Przychody w 2020 wyższe ok. x3 wobec przychodów w 2019
- ok. 69 mln PLN inwestycji w UA – wzrost x5 wobec 2019
- średnie kwartalne przychody pomniejszone o koszty zmienne w 2020 wyższe ok. x2,6 wobec 2019

Kontrola kosztów przy rosnących przychodach.

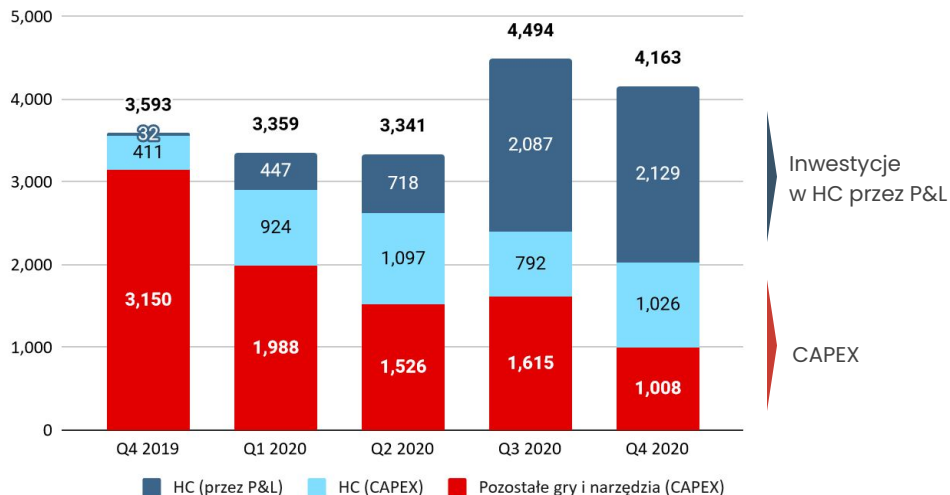
Koszty rodzajowe pomniejszone o główne koszty zmienne (tys. PLN)



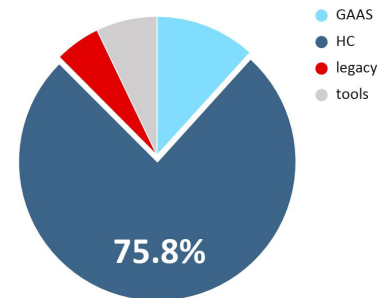
- Utrzymanie kosztów pod kontrolą pomimo dynamicznego wzrostu przychodów
- Koszty osobowe i zewnętrzne studia:
 - rozwój zespołów marketingu, BI, UA, publishingu
 - inwestycja we współpracę z zewnętrznymi studiami HC
- Pozostałe koszty na stabilnym poziomie

Koncentracja na grach HC.

CAPEX i inwestycje w HC (tys. PLN)

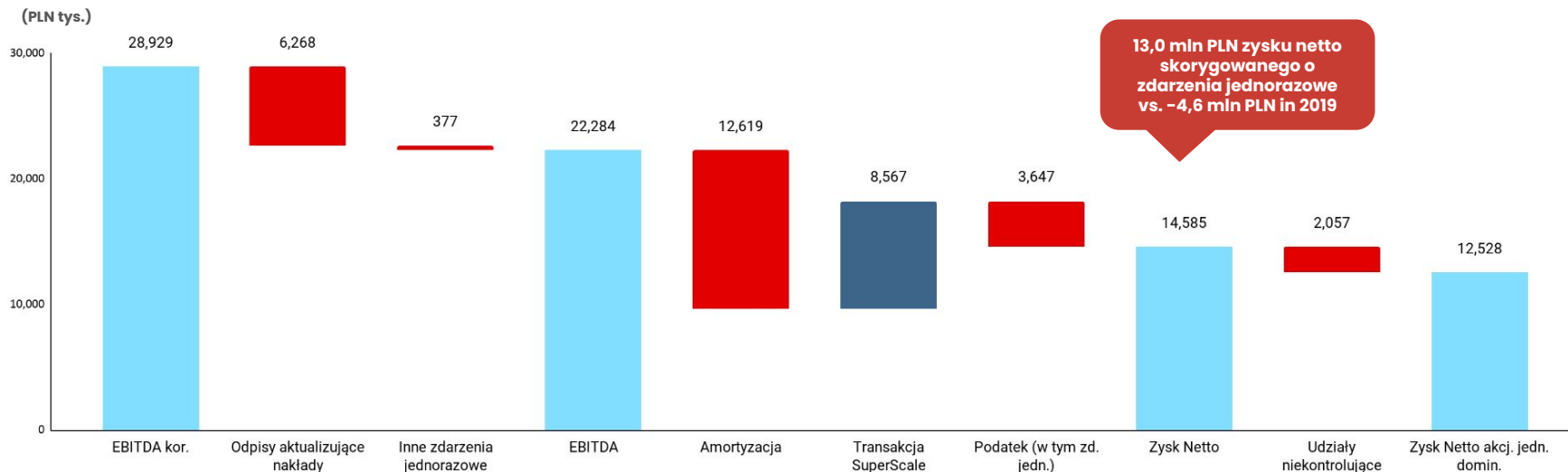


Struktura produkcji (CAPEX i P&L) w Q4 2020



- 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
- W Q4 niższe nakłady na narzędzia w związku z dofinansowaniem z NCBiR

Wpływ zdarzeń jednorazowych na P&L 2020.



Kluczowe zdarzenia jednorazowe 2020:

- Odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe - 6,3 mln PLN
- Transakcja SuperScale, w tym: sprzedaż akcji - 2,1 mln PLN, wycena pozostałych akcji do wartości godziwej - 6,4 mln PLN
- Koszty doradztwa przy transakcji SS i pozyskaniu dofinansowania w ramach Programu GameInn - 0,4 mln PLN
- Efekt podatkowy netto na zdarzeniach jednorazowych - 0,4 mln PLN

Kluczowe dane finansowe.

	Q1 2020	Q2 2020	Q3 2020	Q4 2020	FY 2019	FY2020
Przychody	37,793	32,389	35,776	34,278	49,734	140,236
Przychody - koszty zmienne	14,426	11,518	13,682	13,966	20,237	53,592
EBITDA	10,409	5,644	6,106	125	(4,346)	22,284
Zysk netto	6,360	2,011	2,005	4,209	(9,878)	14,585
efekty jednorazowe*	-	-	377	(2,299)	6,474	(1,922)
EBITDA skor.	10,409	5,644	6,482	6,394	2,128	28,929
Zysk netto skor.	6,360	2,011	2,310	2,347	(4,634)	13,028
Capex	2,912	2,623	2,407	2,034	19,423	9,976
Środki pieniężne (na koniec okresu)	5,564	11,166	14,076	20,748	3,530	20,748

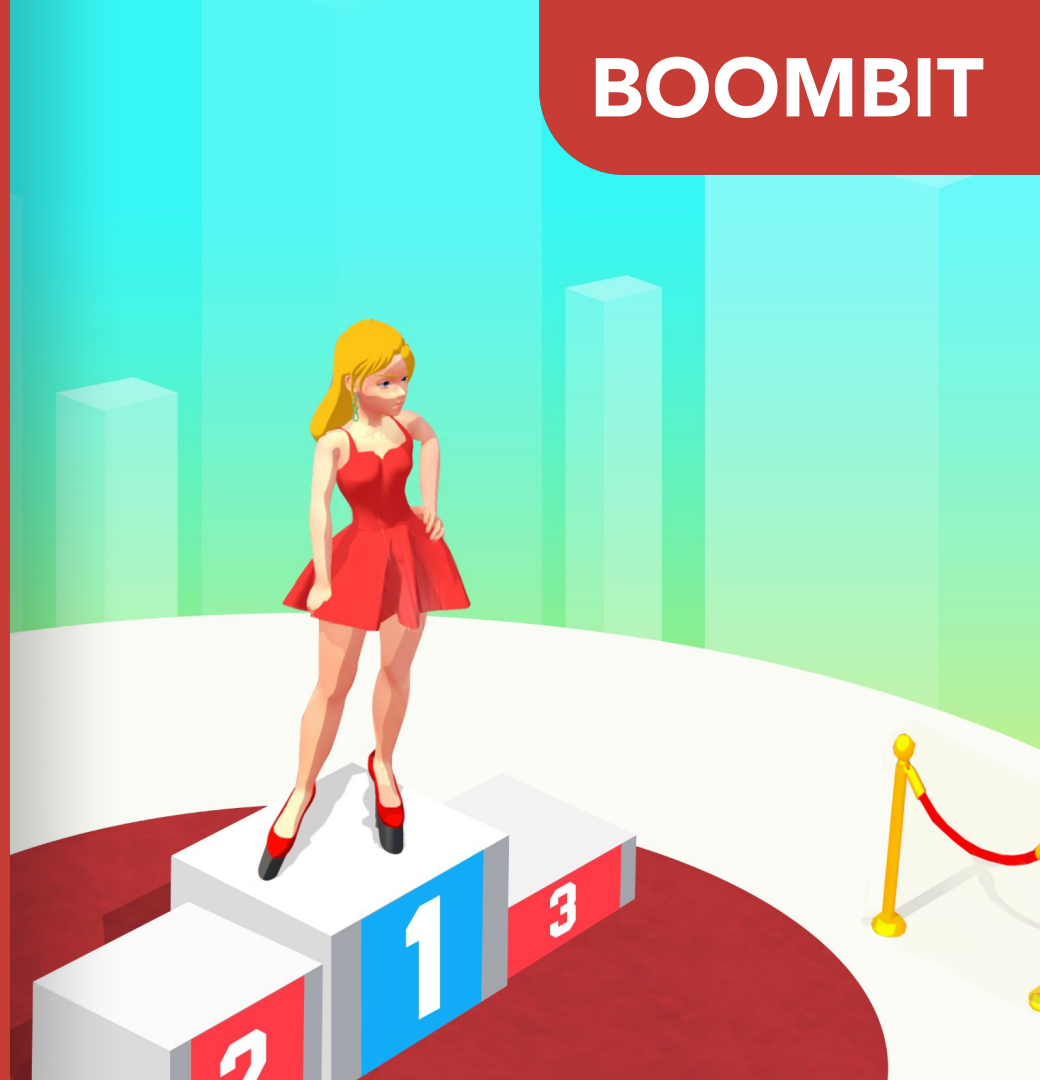
BOOMBIT

* W 2019 roku - koszty IPO i odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe. W 2020 roku – odpisy aktualizujące nakłady na prace rozwojowe, wpływ transakcji dotyczącej SuperScale Sp. z o.o. oraz koszty pozyskania dofinansowania w ramach Programu GameInn.

PERSPEKTYWY 2021+



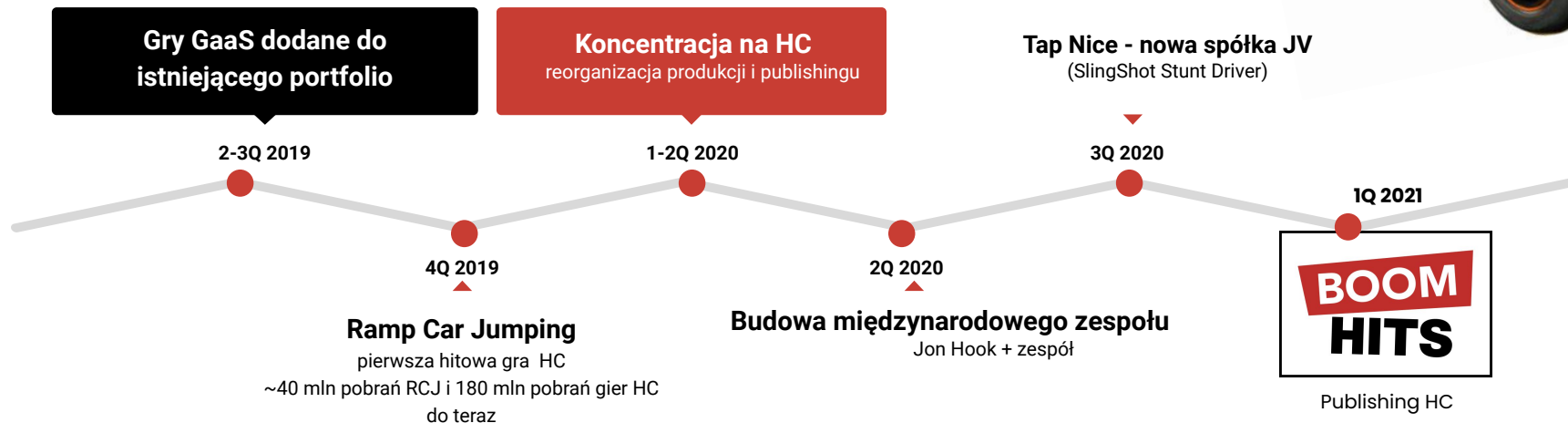
BOOMBIT



Strategia skalowania biznesu.

Nowe źródła przychodów dodane w 2020:

- wewnętrzne zespoły HC (Ramp Car Jumping, Bike Jump, Will it Shred),
- JV (TapNice - twórcy Slingshot Stunt Driver)
- BoomHits - wydawca gier zewnętrznych (Shoe Race, Swipe Fight, Hyper Roller Coaster)



Globalna ekspansja i międzynarodowe studia.



Bieżąca współpraca ze studiami:

- Wlk. Brytania
- USA
- Korea Pd.
- Rosja
- Ukraina
- Rumunia
- Pakistan
- Turcja

Efektywny model współpracy:

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



Perspektywy 2021+.

**1 miliard pobrań osiągalne
w 2021!***

**sukces
GIER**

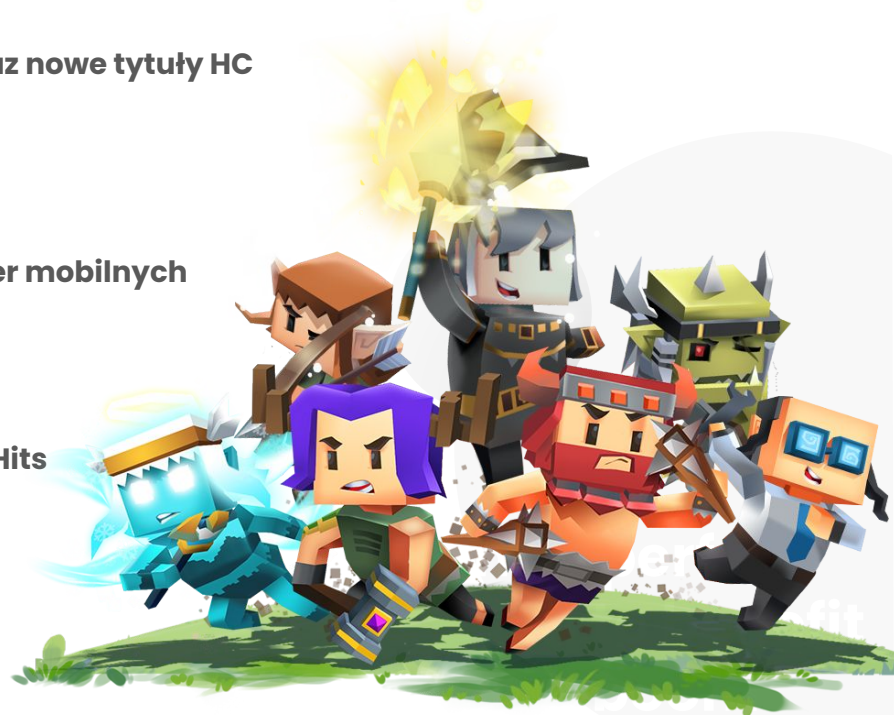
- Nowe popularne gry: Hunt Royale oraz nowe tytuły HC
- Efektywny UA i monetyzacja

**wzrost
RYNKU**

- Szeroki i wzrostowy rynek graczy
- HC - najszybciej rosnący gatunek gier mobilnych

**NOWE
przychody**

- Spółki JV - TapNice
- Międzynarodowy Publishing - BoomHits



BOOMBIT

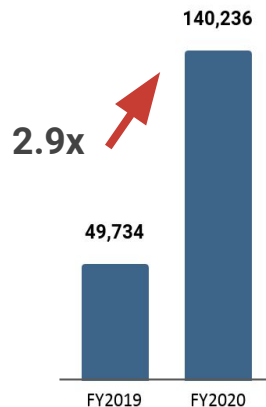
* Licząc od początku istnienia BoomBit

Podsumowanie – 2020 dynamiczny wzrost.

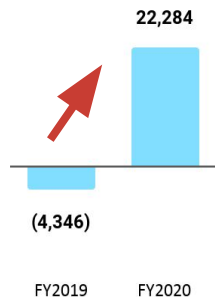
Rekordowy 2020

- Przychody >140 mln PLN
- Pobrania gier >200 mln

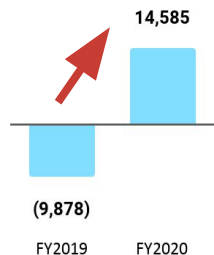
Przychody
(tys. PLN)



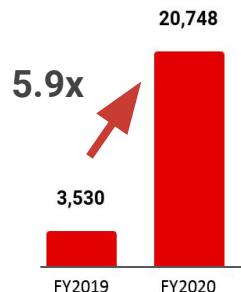
EBITDA
(tys. PLN)



Zysk netto
(tys. PLN)



Środki pieniężne na
koniec okresu
(tys. PLN)

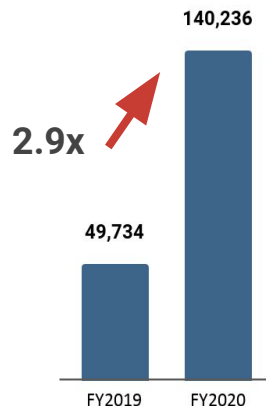


2020 dynamiczny wzrost.

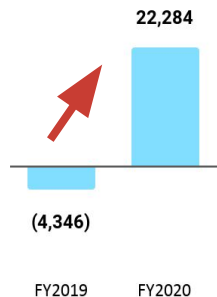
Rekordowy 2020

- Przychody >140 mln PLN
- Pobrania gier >200 mln

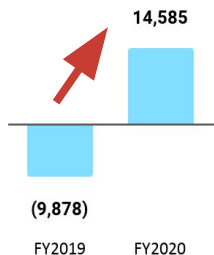
Przychody
(tys. PLN)



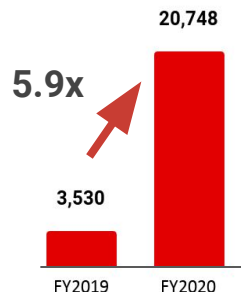
EBITDA
(tys. PLN)



Zysk netto
(tys. PLN)



Środki pieniężne na
koniec okresu
(tys. PLN)



BOOMBIT

Dziękujemy
za uwagę

Investor Relations

Agata Dzięciołowska

+48 606 205 119

boombit@ccgroup.pl