

BOOMBIT

BOOMBIT

ROZWÓJ GIER HYPERCASUAL

WYKORZYSTANIE ROSNĄCEJ POPULARNOŚCI CASUAL GAMINGU



PREZENTACJA INWESTORSKA

Październik 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.

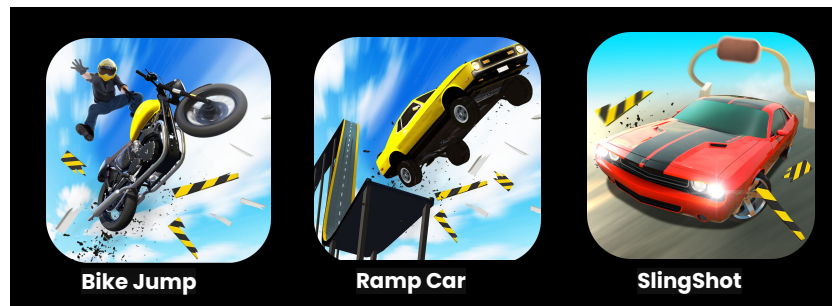
Żadna informacja zawarta w Dokumencie nie stanowi rekomendacji, porady inwestycyjnej, prawnej ani podatkowej ani też nie jest wskazaniem, iż jakakolwiek inwestycja lub strategia jest odpowiednia i indywidualnie adresowana do instytucji lub jakichkolwiek innych osób, którym Dokument zostanie udostępniony. 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.

>105mln PLN przychodów YTD
>164mln pobrań YTD



70,2 mln PLN przychody 1H

8,4 mln PLN zysk netto 1H

- Ponad 105 mln PLN przychodów od początku 2020 – więcej niż w 2019 i 2018 łącznie
- Koncentracja na grach HC od grudnia 2020. >67% przychodów z HC w Q3
- >70% zespołu produkcyjnego w HC
- Plany ekspansji międzynarodowej – nowy dział external publishingu skoncentrowany na grach HC
- Rozwój innowacyjnych narzędzi wspierających skalowanie gier – wewnętrzny zespół UA & BI

DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA I WYNIKI

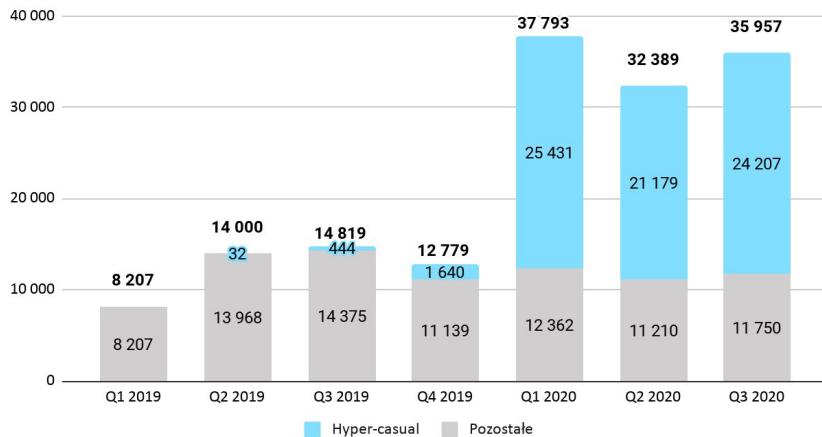
BOOMBIT



Szacunkowe przychody Q3.

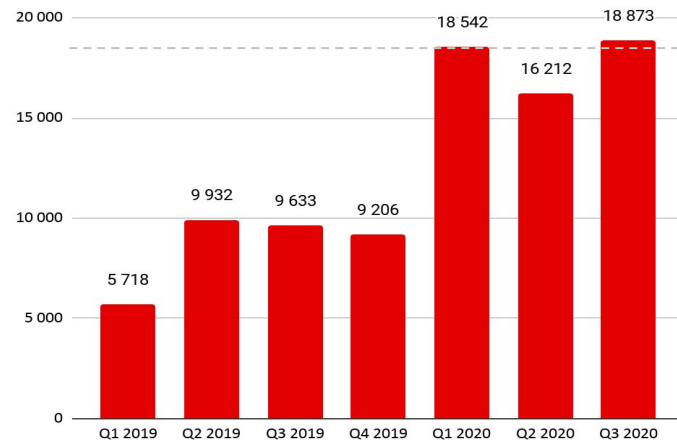
- 36 mln PLN szacowanych przychodów w Q3 2020
- Q3: rekordowe przychody pomniejszone o UA - 18,9 mln PLN
- Wzrost dzięki sukcesowi gier HC
- HC odpowiada za 67% całości przychodów z gier w Q3

Przychody (tys. PLN)*



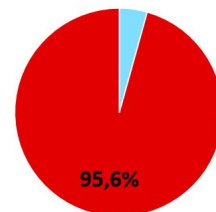
*Q3 2020 - przychody szacowane

Przychody minus UA (tys. PLN)*



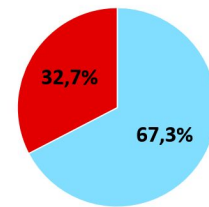
Wzrost przychodów dzięki HC.

- 14,2 mln PLN przychodów we wrześniu (+19% m/m) - wzrost udziału HC
- Przychody minus UA we wrześniu na poziomie 7,3 mln PLN (+15% m/m)
- W 2020 podwojenie przychodów łącznych i przychodów pomniejszonych o UA wobec 2019



● HC ● Pozostałe

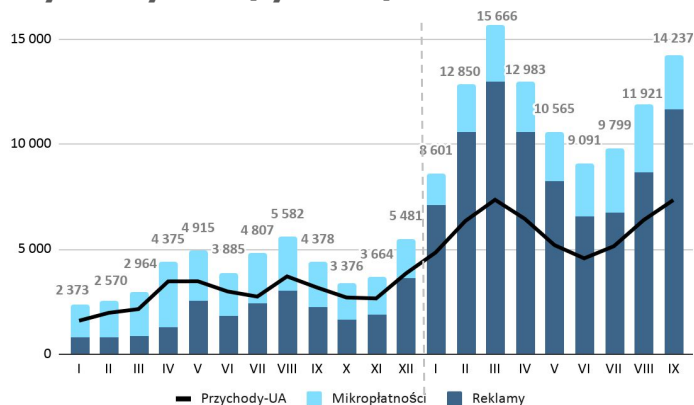
2019



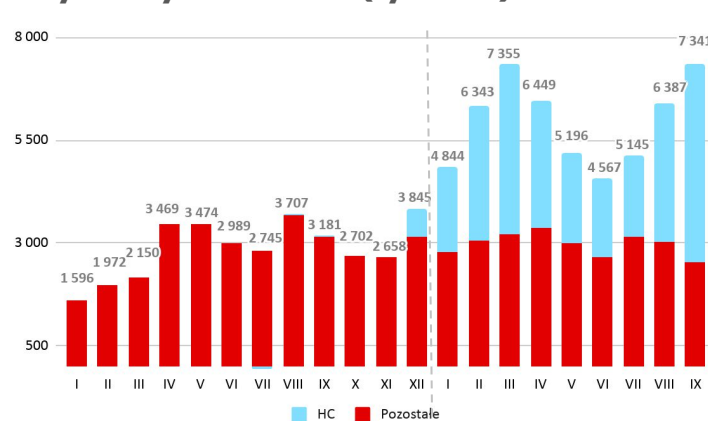
● HC ● Pozostałe

Q3 2020

Przychody i UA (tys. PLN)*



Przychody minus UA (tys. PLN)*



BOOMBIT

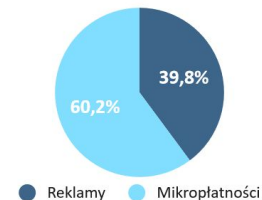
*Lipiec - wrzesień 2020 - przychody szacowane

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

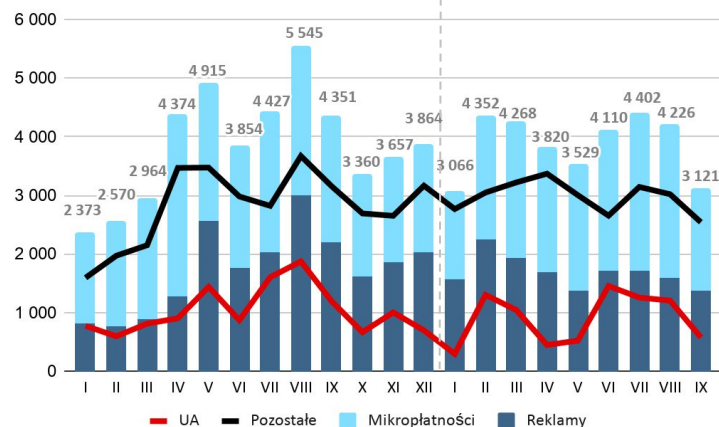
Stabilny przychód z pozostałych gier.

Przychody Q3 2020

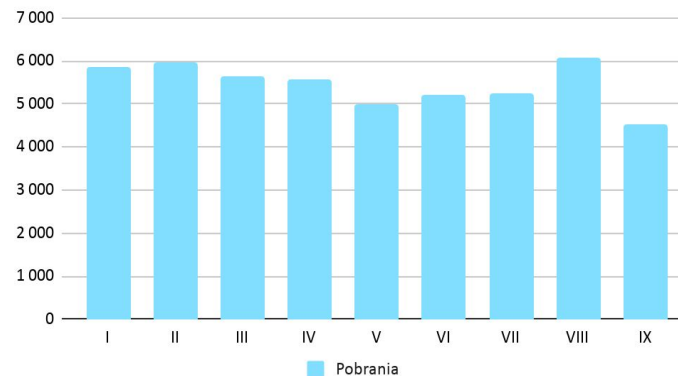
- Przychody minus UA na poziomie przeciętnie ok. 3 mln PLN miesięcznie w 2020
- Dobre wyniki gier na Nintendo Switch
- Niższy przychód we wrześniu – zakończenie kontraktu Tanks A Lot!
- Stabilna liczba pobrań między 4,5 a 6 mln miesięcznie



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)



BOOMBIT

*Lipiec - wrzesień 2020 - przychody szacowane

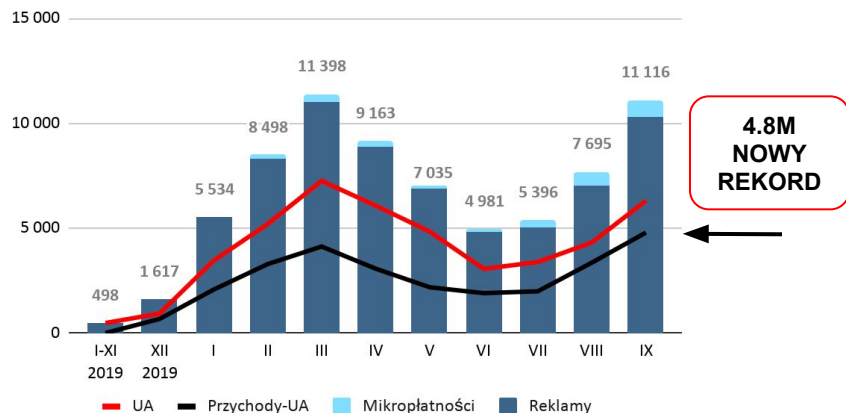
* Wartości prezentowane na wykresach zawierają przychody z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami księgowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju

Sukces gier Hyper Casual.

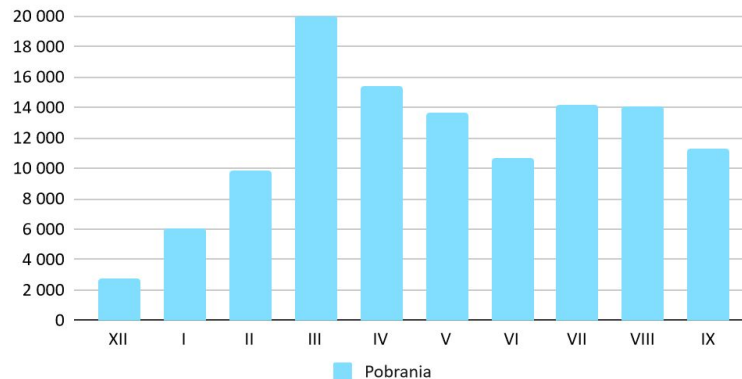
- **Wrzesień: Przychody pomniejszone o UA 4,8 mln PLN (+42% m/m) - rekordowy wynik miesięczny w historii Grupy**
- Pobrania > 115mln w 2020 do dnia dzisiejszego
- Rosnący udział IAP w przychodach: ~7% przychodów we wrześniu



Przychody i UA (tys. PLN)*



Pobrania (tys.)



BOOMBIT

*Lipiec - wrzesień 2020 - przychody szacowane



Nowy inwestor umożliwi globalny sukces



Level-Up fundusz VC - nowy wiodący akcjonariusz

- Fundusz VC wyspecjalizowany w branży gamingowej
- Finansowanie rozwoju - w szczególności wejście na rynek USA
- Sieć kontaktów z producentami i wydawcami gier mobilnych, konkurentami BoomBit



Implikacje finansowe dla BoomBit

- 2 mln PLN gotówki ze sprzedaży udziałów
- 6,3 mln PLN - wartość mniejszościowego udziału BoomBit (wycena transakcyjna SuperScale ok. 7 mln EUR)
- 200 tys. EUR gotówki ze spłaty pożyczki w Q4 i raty 10 tys. EUR miesięczne



Przyszła relacja

- Współpraca skoncentrowana na grach GaaS (UA dla gier HC prowadzone wyłącznie przez wewnętrzny team)
- Zachowanie udziału mniejszościowego w biznesie z ogromnym potencjałem wzrostowym

Kluczowe dane finansowe.

	Q2 2019	Q3 2019	Q4 2019	Q1 2020	Q2 2020	Q1 vs Q2 2020
Przychody	14 000	14 819	12 708	37 793	32 389	(5 404)
UA	(3 206)	(5 032)	(3 316)	(18 973)	(16 276)	2 697
Rev share	(2 558)	(2 393)	(2 414)	(2 456)	(2 393)	63
Prowizje platform	(2 252)	(2 115)	(1 607)	(1 938)	(2 202)	(264)
Przychody - k. zmienne	5 984	5 279	5 371	14 426	11 518	(2 908)
Koszty osobowe (w P&L)	(2 883)	(3 238)	(3 026)	(3 117)	(3 686)	(569)
KWS (pozostałe)	(567)	(641)	(1 086)	(657)	(922)	(265)
Koszty zarządu (pozostałe)	(1 466)	(1 057)	(922)	(847)	(663)	184
Pozostałe koszty	(324)	(41)	(5 882)	604	(603)	(1 207)
EBITDA	744	302	(5 545)	10 409	5 644	(4 765)
Amortyzacja	(1 403)	(1 924)	(2 458)	(2 600)	(3 084)	(484)
EBIT	(659)	(1 622)	(8 003)	7 809	2 560	(5 249)
Zysk netto	(849)	(1 626)	(6 947)	6 360	2 011	(4 349)
Capex	5 997	4 501	3 561	2 912	2 623	(289)
Środki pieniężne	11 996	7 796	3 530	5 564	11 166	5 602

15 nowych specjalistów - UA/publishing/BI
Wyższe koszty osobowe w P&L w związku ze specyfiką gier HC

negatywny wpływ FX, ze względu na osłabienie USD i GBP

Wyższa amortyzacja w związku z premierami gier, update'ami i krótkim okresem amortyzacji gier HC

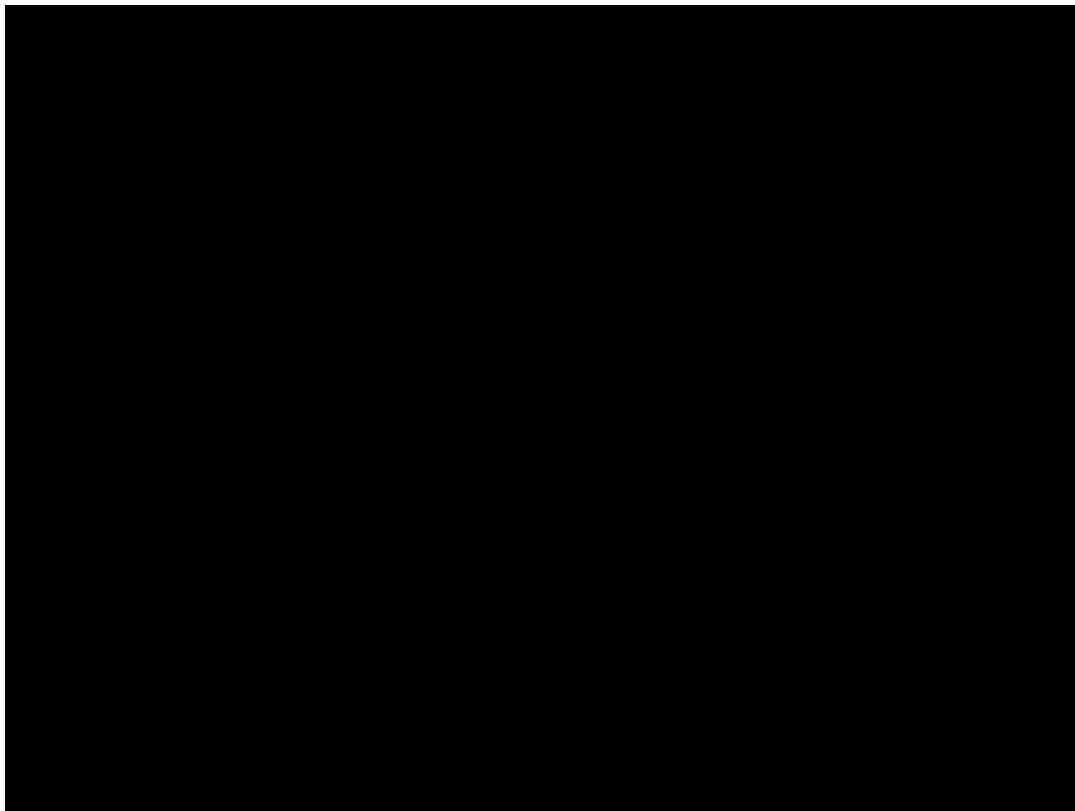
Wzrost środków pieniężnych

HYPERCASUAL - PUBLISHING

BOOMBIT



SlingShot Stunt Driver.



SlingShot Stunt Driver – nowa gra.

Slingshot Stunt Driver:

- ~9 mln pobrań. 20% z USA.
- TOP 10 w:
 - 113 krajach w AppStore
 - 31 krajach w GP
- Pierwsza gra zrealizowana w formule spółki JV (TapNice), następną tytuł w realizacji



6		Scribble Rider Voodoo ★★★★★ (112 735)
7		Stairway to Heaven! Lion Studios ★★★★☆ (16 374)
8		Brain Wash - Puzzle... SayGames LLC ★★★★★ (47 174)
9		Slingshot Stunt Driver TapNice Sp. z o.o. ★★★★★ (5 064)
10		Crazy Labs ★★★★★ (41 043)
11		Subway Surfers Sybo Games ApS ★★★★★ (722 932)
12		Type Run Voodoo ★★★★★ (6 745)
13		Cube Surfer! Voodoo ★★★★★ (133 759)

1		Among Us Innersloth LLC
2		Hyper Plinko Shape Keeper Ltd
3		Tom Clancy's Elite Sq... Ubisoft Entertainment
4		Slingshot Stunt Driver TapNice
5		ROBLOX Roblox Corporation
6		Brain Wash - Amazin... SayGames
7		Cube Surfer! VOODOO
8		Tie Dye Crazy Labs by TabTale

US, Games category. iOS is from 1/09 GP is from 31/08

Hyper-Casual czyli...

▶ ASMR



▶ Role Play



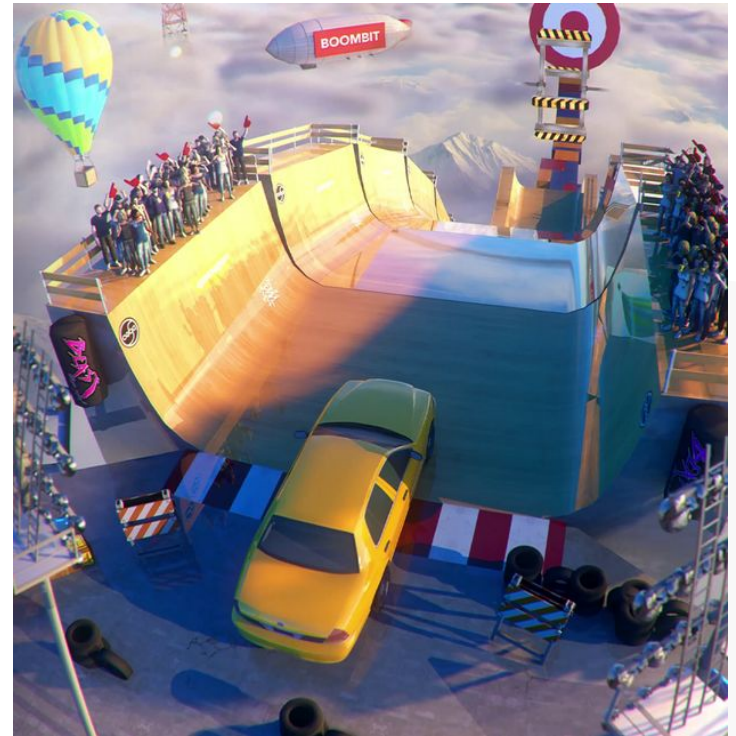
▶ Action



▶ Puzzle



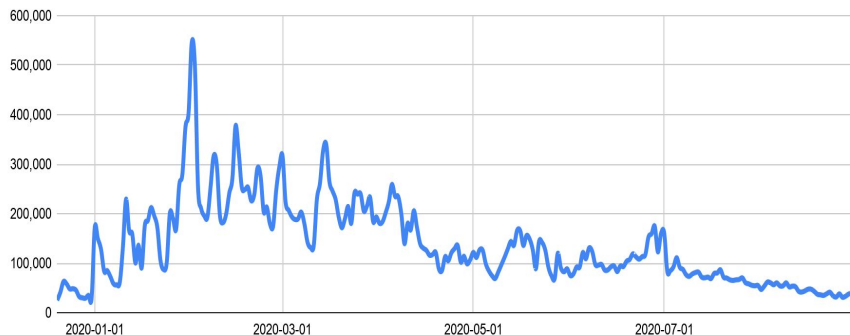
▶ Audience or subject based



Gry HC żyją dłużej niż myślisz.

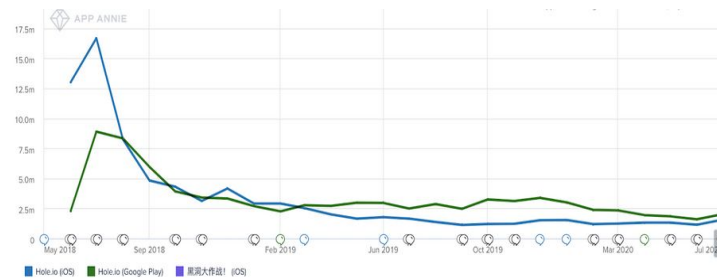
- Hitowe gry HC mają cykl życia dłuższy niż 24 miesiące
- W pierwszych miesiącach większa liczba pobrań przez korzystne CPIs
- W dłuższym terminie liczba pobrań i wskaźniki CPI się stabilizują
- Osiągamy do 10% udziału IAP w przychodach z gier HC

Ramp Car Jumping (35 mln pobrań, 10 msc po debiucie)

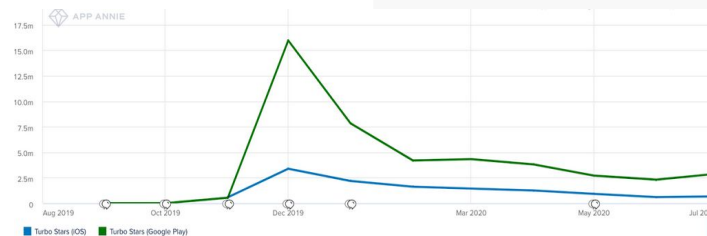


Benchmark rynkowy:

Hole.io (220mln pobrań, 26 msc)



Turbo Stars (57M pobrań, 11 msc)



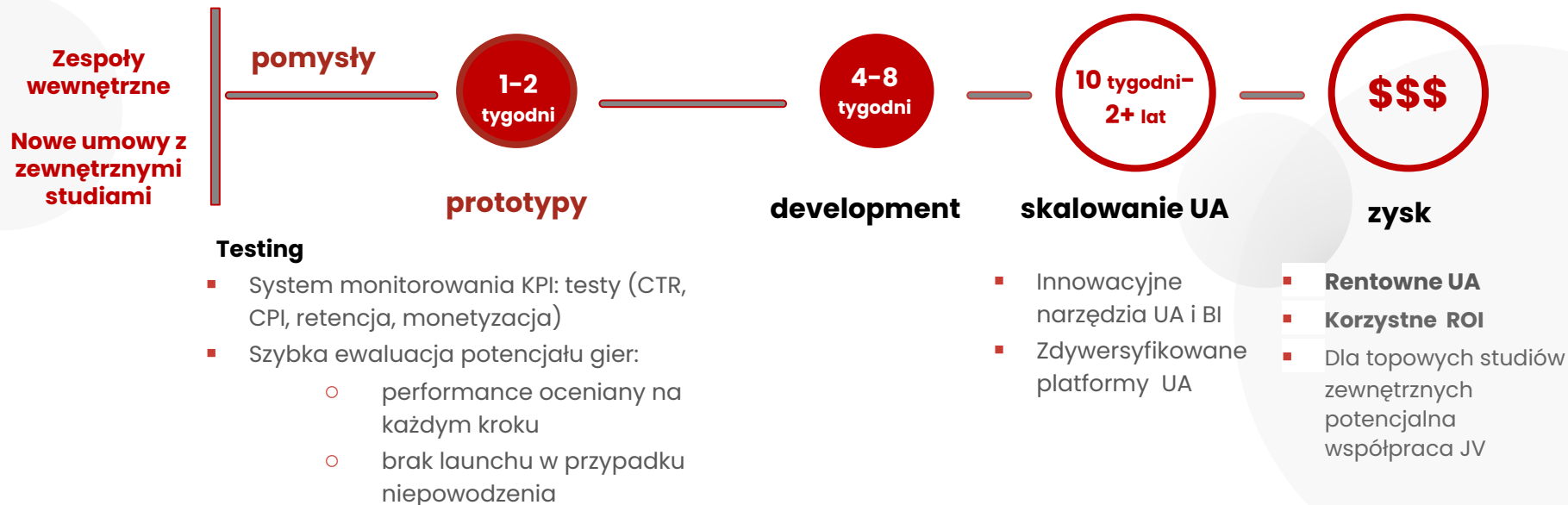
Development gier HC.

> 70% teamów produkcyjnych zaangażowanych w HC!



HC – proces wydawniczy.

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



Rozwój narzędzi UA&BI.



Business Intelligence

- Zaawansowane narzędzia agregacji danych i prezentacji
- Kampanie UA, kreacje i dane analityczne z poziomu użytkownika
- iOS 14 (IDFA)



Automatyzacja UA

- Machine learning, optymalizacja bidowania. Cel - maksymalizacja zysku (nie przychodu)
- Monitoring bidowania
- Dodawane regularnie nowe sieci reklamowe i gry



Gamelnn

- Grant NCBiR do 3,8 mln PLN
- System oparty o AI do modyfikacji parametrów gry w czasie rzeczywistym

HYPERCASUAL - STRATEGIA

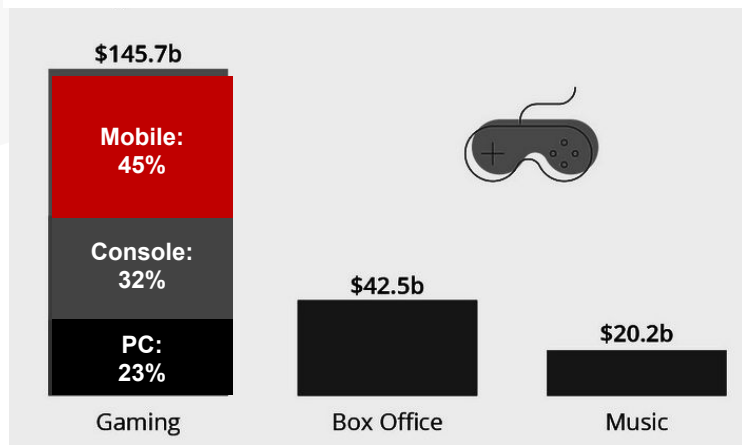


BOOMBIT

Rynek gier mobilnych - dynamiczny wzrost.

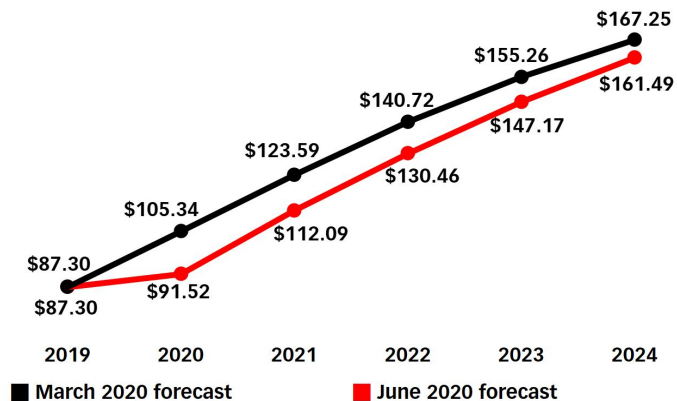
- Gry mobilne - skala przychodów przewyższa łączne przychody przemysłu filmowego i muzycznego
- Dodatkowy wzrost wydatków reklamowych za 4 lata przewyższy dzisiejsze rynki finansowy i muzyczny
- Gry Hyper-casual - najlepiej spozycjonowane by skorzystać na wzroście rynku gamingu i reklam mobilnych

Przychody wybranych sektorów 2019 (bez. reklam)



źródło: Newzoo, Billboard, IFPI

Prognoza wydatków na reklamę mobilną w USA (mld USD)



źródło: eMarketer

HC – motor wzrostu światowego gamingu.

- Pobrania gier hyper-casual 37.5% CAGR vs. 5.3% CAGR w całym sektorze gamingu
- 40%-50% całej puli reklam w grach mobilnych
- **W związku ze wzrostem gatunku HC - duża aktywność M&A na rynku**

17,6

mln pobrań dziennie

37,5%

roczny wzrost
pobrań gier HC

w porównaniu z 5.3% wzrostu
całego rynku gier mobilnych

76,4%

wzrostu pobrań gier
mobilnych - dzięki HC

~40%-
50%

łącznej puli reklam w
grach mobilnych



M&A

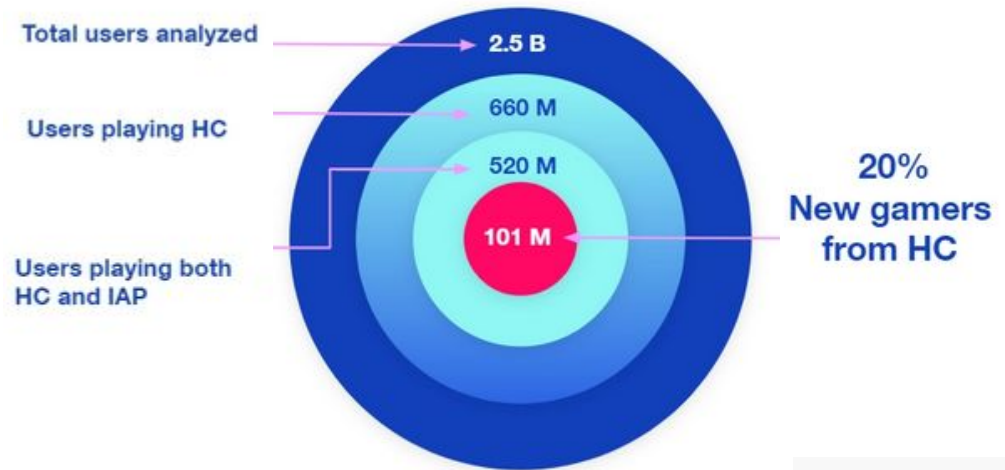
2020:

- Tencent -> Voodoo
- Voodoo -> Fabrica, Gumbug
- Ubisoft -> Kolibri, Green Panda
- Zynga -> Rollic
- Take two -> Two dots

Nieograniczona liczba nowych graczy HC.

HC - stworzona dla szerokiej publiczności, szukającej mało angażującej rozrywki

- 28% z 2.5 mld graczy gier mobilnych gra w gry HC (ok. 660 mln)
- 79% graczy HC także gra w inne gry (ok. 520 mln), co stwarza świetne źródło reklam gier i warunki do cross-promocji
- 20% graczy HC (ok. 100 mln) wcześniej nie grało w gry komputerowe ani mobilne - na rzecz gier rezygnują z innych obszarów rozrywki



źródło: VentureBeat, badanie Ironsource

Sprawdzony międzynarodowy zespół.



Jon Hook VP publishing - misja globalnego rozwoju

- Lider i przedsiębiorca z doświadczeniem w prowadzeniu spółek gamingowych i technologicznych
- Dawniej w Homa Games (7 w top 10 gier mobilnych, 100mln+ pobrań, AdColony, GroupM (Head of Mobile MediaCom - \$100M+ wydatków reklamowych));
- Współzałożyciel w Odyssey Mobile Marketing przejęte przez PHUN (Nasdaq)



Dream team do ekspansji na międzynarodowe rynki

- Budowa międzynarodowego zespołu wydawniczego - publishing managerów, game designerów, specjalistów od kreacji marketingowych, UI/UX

Zespół z hitowymi projektami na koncie:

- Pedro Ribeiro - ex Green Panda (No. 1 studio dla Idle), MiniClip (Project Manager w 8Ball Pool)
- Francis Tinney, ex Head of Creative w AdColony
- Max Texier - ex Coda, Another Place Studios (Voodoo)

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



PERSPEKTYWY 2020+

BOOMBIT



Podsumowanie, perspektywy 2020+.

1

WYSOKIE PRZYCHODY I LICZBA POBRAŃ

- **ponad 105 mln PLN przychodów YTD**
- **ponad 164 mln pobrań YTD**
- Zdywersyfikowane źródła przychodów: HC, GaaS, Nintendo Switch, gry legacy

2

INWESTYCJA W HYPER-CASUAL

- Zatrudnienie doświadczonych specjalistów wzmacniających pipeline i przychody HC
- Poszukiwania talentów oraz międzynarodowych studiów
- Zespoły produkcyjne i procesy skupione na HC
- Wzmocniony zespół ekspercki, innowacyjne narzędzia BI, UA, oraz wsparcia procesu wydawniczego

3

PERSPEKTYWY RYNKOWE

- Korzystne perspektywy dla gatunku hyper-casual oraz reklam w grach mobilnych

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

