

Data sporządzenia: 2020-02-03

Skrócona nazwa emitenta: BoomBit S.A.

Temat: Aktualizacja celów strategicznych Grupy Kapitałowej Boombit

Numer raportu: 5/2020

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR - informacje poufne.

Zarząd BoomBit S.A. („Spółka”), informuje, iż w nawiązaniu do celów strategicznych Spółki opisanych w Prospekcie emisyjnym zatwierdzonym przez Urząd Komisji Nadzoru Finansowego w dniu 5 kwietnia 2019 r., w związku z dokonaną analizą aktualnej sytuacji rynkowej oraz potencjałem wydawniczym Spółki, w dniu 3 lutego 2020 r. podjął uchwałę w sprawie aktualizacji celów strategicznych Spółki oraz jej grupy kapitałowej, zgodnie z poniższą treścią.

Grupa kapitałowa Spółki („Grupa”) dążąc do wzrostu wartości Spółki i Grupy stale poddaje analizie aktualne trendy obserwowane na rynku gier mobilnych, w celu dostosowania planu wydawniczego do dynamicznie zmieniających się preferencji graczy, przy wykorzystaniu posiadanych zasobów i kompetencji.

Biorąc pod uwagę powyższe, Grupa planuje kontynuować wydawanie gier w formule Game as a Service zarówno produkcji własnej, jak i zewnętrznych twórców, a także gier w formule Game as a Product, w których posiada pozycję wiodącego producenta gatunku Driving Simulator i Bridge.

Jednocześnie Grupa dostrzega potencjał dla swojego dalszego rozwoju w obszarze gier typu hyper-casual, co potwierdza istotna dynamika wzrostu przychodów uzyskanych z tego gatunku gier w ostatnich miesiącach. Dzięki elastycznej strukturze zespołów deweloperskich Grupa jest w stanie dynamicznie alokować swoje zasoby do projektów, w których widzi największy potencjał przychodowy. W związku z powyższym, Grupa postanowiła znacząco zwiększyć swoje zaangażowanie w produkcję oraz kampanie marketingowe gier hyper-casual. Grupa zakłada, iż skutkować to będzie istotnym wzrostem udziału przychodów z reklam w strukturze przychodów ogółem.

Dodatkowo Grupa uznaje za zasadne dalszą dywersyfikację źródeł przychodów poprzez dostosowywanie gier dotychczas wydanych przez Spółkę oraz spółki z Grupy na platformach iOS i Android do kolejnych platform.

Szerokie kompetencje posiadane przez zespół specjalistów Grupy w zakresie produkcji, marketingu oraz analizy parametrów monetyzacji gier, pozwalają Grupie na elastyczne reagowanie i dostosowywanie swej działalności do aktualnych warunków rynkowych. Plany produkcyjne oraz wydawnicze Grupy będą podlegać bieżącym aktualizacjom, przy czym w perspektywie najbliższych 1-2 lat Grupa zakłada:

- wydawanie rocznie 3-6 gier w formule Game as a Service

- dalszy intensywny rozwój portfolio gier typu hyper-casual.

Modyfikacje w strategii Grupy, związane głównie z dobrymi wynikami sprzedażowymi gier hyper-casual, mogą skutkować koniecznością dokonania odpisów aktualizujących niektóre pozycje ujmowane jako Nakłady na prace rozwojowe.

W przypadku wystąpienia konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów, Spółka niezwłocznie opublikuje informację w tym zakresie w stosownym raporcie bieżącym. Wyniki przeprowadzonych testów na utratę wartości zostaną ujęte w sprawozdaniu finansowym Grupy za rok 2019.