

**Data sporządzenia:** 2020-02-28

**Skrócona nazwa emitenta:** BoomBit S.A.

**Temat:** Dokonanie odpisu aktualizującego

**Numer raportu:** 6/2020

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

Zarząd BoomBit S.A. informuje, że w związku z przygotowaniem raportu rocznego za 2019 rok, w dniu 28 lutego 2020 r. podjął uchwałę o dokonaniu w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe w łącznej wysokości 5,9 mln zł (w tym 3,9 mln zł w jednostkowym sprawozdaniu finansowym).

Na podstawie przeprowadzonych testów na utratę wartości, Zarząd podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących 5 gier - Mighty Heroes, Carnage: Battle Arena, Tiny Tomb: Dungeon Explorer, Idle Microchip Factory, Bridge Builder Adventure - w łącznej wysokości 1,5 mln zł (w tym 1,4 mln zł w jednostkowym sprawozdaniu finansowym). Odpisy spowodowane były niższymi od zakładanych wynikami osiąganymi przez powyższe tytuły, które w ocenie Zarządu mają ograniczone możliwości poprawy w przyszłości.

W związku z aktualizacją strategii, opublikowaną raportem bieżącym nr 5/2020 w dniu 3 lutego 2020 r., Zarząd dokonał ponadto oceny projektów w pipeline produkcyjnym pod kątem ich potencjału monetyzacyjnego oraz poziomu nakładów niezbędnych do zakończenia prac. Dążąc do optymalizacji wykorzystania posiadanych zasobów i kompetencji, Zarząd podjął decyzję o zaprzestaniu prac nad pięcioma projektami na różnym etapie zaawansowania prac (gry z gatunku Match - 3, Hidden Object, Casino, Strategy oraz narzędzie marketingowe do promocji gier) i rozpoznaniu odpisów aktualizujących na pełną wartość w/w aktywów, w łącznej wysokości 3,6 mln zł (w tym 2,3 mln zł w jednostkowym sprawozdaniu finansowym). Dodatkowo, częściowy odpis aktualizujący został rozpoznany na nakładach dotyczących gry John Doe, realizowanej przy współpracy z jednym z głównych studiów filmowych w Stanach Zjednoczonych. Po konsultacjach z zewnętrznym partnerem Zarząd podjął decyzję o zmianie w koncepcji projektu gry, która obejmie głównie elementy game design oraz zmianę stylu graficznego. W związku z powyższym projekt ten został objęty częściowym odpisem aktualizacyjnym w łącznej wysokości 0,7 mln zł (w tym 0,2 mln zł w jednostkowym sprawozdaniu finansowym), obejmującym nakłady dotyczące kodu oraz designu wytworzonego już systemu walki, jak również części stworzonych elementów grafiki 2d i 3d. Prace nad grą zostały wstrzymane do czasu wypracowania docelowego porozumienia z partnerem, w zakresie wymienionych powyżej elementów gry.

Zaniechanie bądź wstrzymanie prac nad powyższymi projektami, związane jest z aktualizacją strategii Grupy oraz alokacją posiadanych zasobów do projektów o największym potencjale przychodowym. W ocenie Zarządu pozwoli to na kontynuowanie wzrostu przychodów i dalszą poprawę wyników finansowych Grupy.

Zarząd zwraca uwagę, iż odpisy aktualizujące mają charakter niepieniężny.

Na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostało zakończone badanie jednostkowego oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego Boombit S.A. za rok 2019, w związku z czym wskazane powyżej kwoty odpisów aktualizujących nie są ostateczne.