

Data sporządzenia: 2020-11-16

Temat: Informacja dotycząca aktualizacji celów strategicznych Spółki oraz Grupy Kapitałowej BoomBit

Podstawa prawna wybierana w ESPI:

Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Numer raportu: 39/2020

Treść raportu:

Zarząd BoomBit S.A. („Emitent” lub „Spółka”) w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 5/2020 z dnia 3 lutego 2020 r. w sprawie aktualizacji celów strategicznych Grupy Kapitałowej BoomBit („Grupa”) informuje, że w 2020 roku Grupa zgodnie z założeniami przyjętymi w przedmiotowym raporcie intensywnie rozwijała portfolio gier typu hyper-casual.

Emitent, 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.

W związku z powyższym Emitent informuje, że w 2020 roku Grupa wydała jak dotąd łącznie 27 gier na platformach iOS i Android, w tym 22 gry typu hyper-casual oraz jedną grę w formule Game as a Service („GaaS”), oraz 9 gier na platformie Nintendo Switch.

Ponadto, premiery dwóch gier GaaS, które są obecnie w fazie soft launch, zostały przesunięte na I półrocze 2021 roku. Spowodowane to jest koniecznością poprawy KPI oraz faktem, że grudzień jest niekorzystnym okresem z punktu widzenia rozpoczęcia skalowania gier oraz możliwości uzyskania feature od sklepów mobilnych.

Spółka nie wyklucza możliwości wydawania w przyszłości kolejnych gier w formule GaaS. Aktualnie celem Grupy jak i Spółki jest jednakże intensywny rozwój w obszarze hyper-casual i prowadzenie kampanii marketingowych dla tego gatunku gier. Może to skutkować zmniejszeniem liczby wydawanych gier typu GaaS w najbliższych latach w porównaniu do planów produkcyjnych oraz wydawniczych Grupy wskazanych w raporcie bieżącym ESPI nr 5/2020 z dnia 3 lutego 2020 roku.

W okresie styczeń - październik 2020 roku, przychody z gier hyper-casual odpowiadały za blisko 70% przychodów Grupy. Mając na uwadze wzrost przychodów uzyskiwanych przez Grupę z gier hyper-casual, Spółka jak i Grupa rozwija portfolio w tym segmencie, wydając zarówno tytuły własne oraz stworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie.

Ponadto Grupa będzie kontynuowała wydawanie gier na platformę Nintendo Switch oraz utrzymywała dotychczasowe portfolio gier w gatunkach, w których posiada pozycję wiodącego producenta, tj. Driving Simulator i Bridge.

Zarząd Spółki jest przekonany, że decyzja o koncentracji na grach hyper-casual jest najbardziej korzystna dla Akcjonariuszy ze względu na potencjał dalszego wzrostu przychodów i wyników Spółki oraz Grupy.