



BOOMBIT

PREZENTACJA INWESTORSKA - Q2 2025

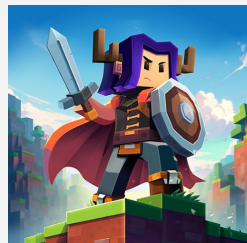
Podsumowanie Q2 2025

Kluczowe wydarzenia

- 46.2 mln PLN przychodów ze sprzedaży
- 5.03 mln PLN skorygowanej EBITDA oraz (0.02) mln PLN skorygowanego wyniku netto

- Kluczowe premiery na H2 2025:

- Hunter’s Origin



- Big Helmets: Heroes of Destiny



- Short Reels - True Life Drama



Przychody segmentu gier mobilnych

Q2 2025

46.1 mln PLN

Mid-Core i Casual		26.3 mln PLN
Hyper-Casual		19.8 mln PLN
TYTUŁ		Q2 2025
1	Darts Club	8.47
2	Hunt Royale	7.99
3	Crazy Plane Landing	2.05
4	Car Driving School Simulator	1.98
5	Downhill Race League	1.95
6	Dawn of Ages	1.64
7	Boss Fight	1.53
8	Car Sales Simulator	1.29
9	Walk King - Race on Stairs	1.28
10	Loot Heroes	1.15

BOOMBIT



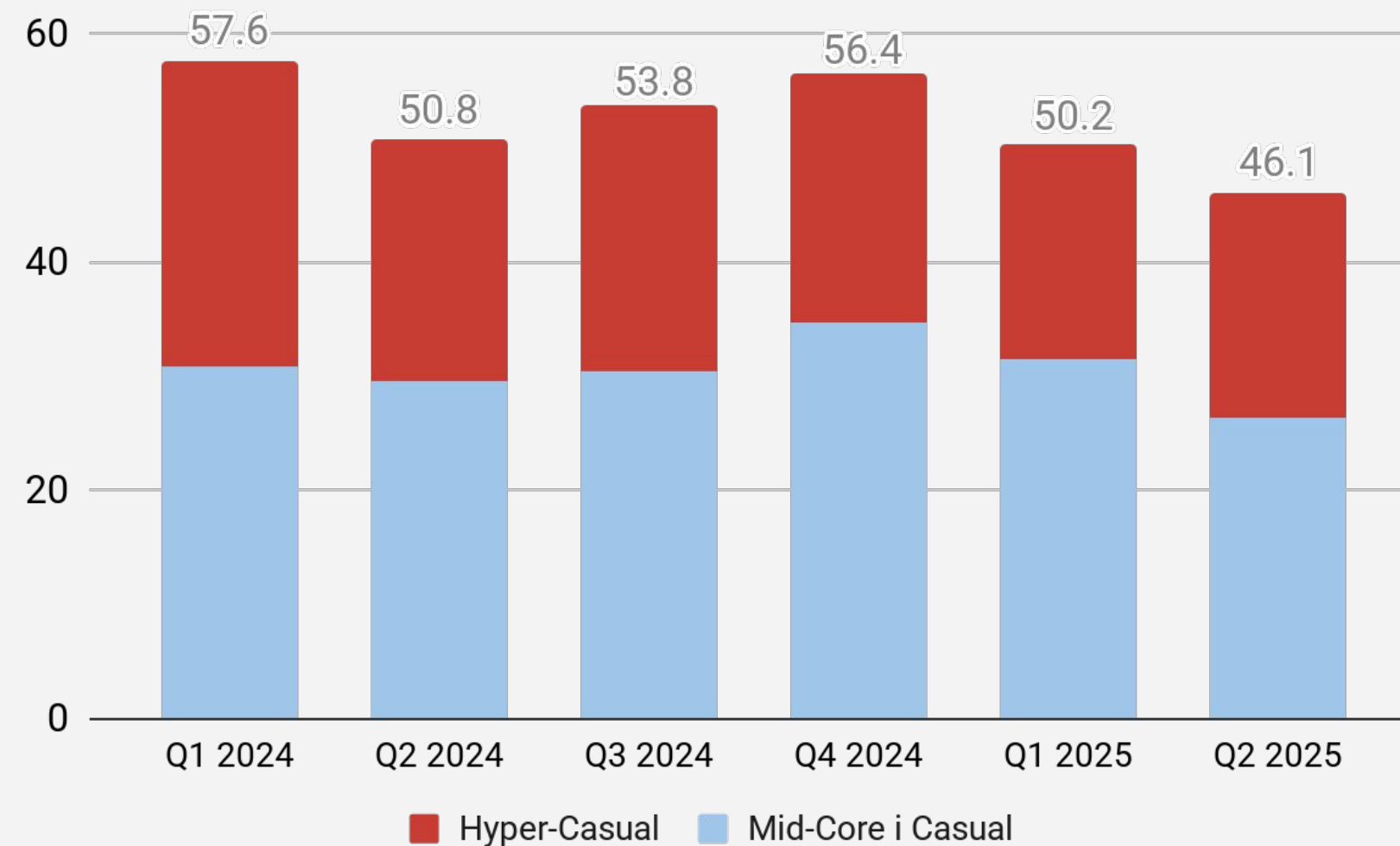
BOOMBIT



Segment gier mobilnych

- 46.1 mln PLN w Q2 2025 (-8.2% kw/kw)
- Negatywny wpływ spadku kursu USD/PLN (-1.6% kw/kw w USD)

Przychody (mln PLN)



Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.

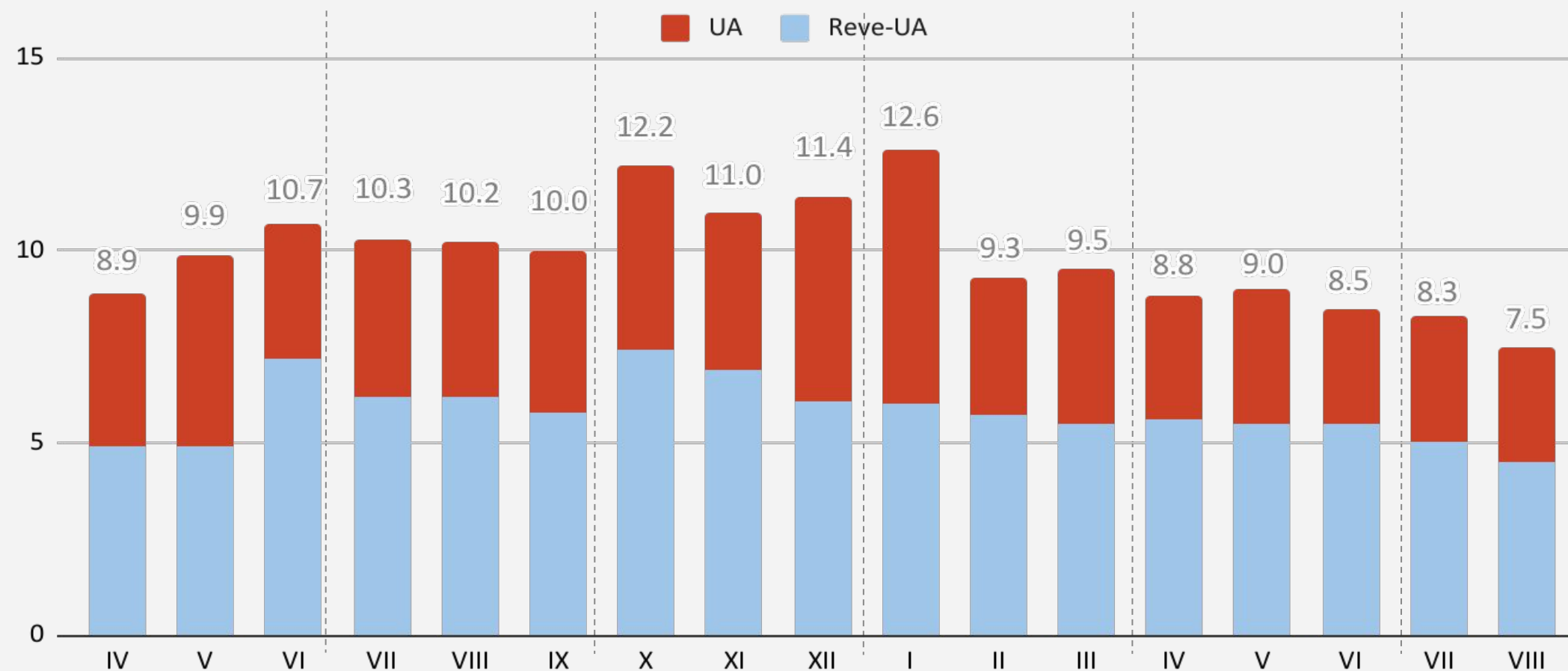
BOOMBIT



Gry Mid-Core i Casual

- 26.3 mln PLN przychodów w Q2 2025 (-16.2% kw/kw)
 - -10.1% kw/kw w USD
- 16.6 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (-3.5% kw/kw)
 - +2.3% kw/kw w USD

Przychody i User Acquisition (mln PLN)



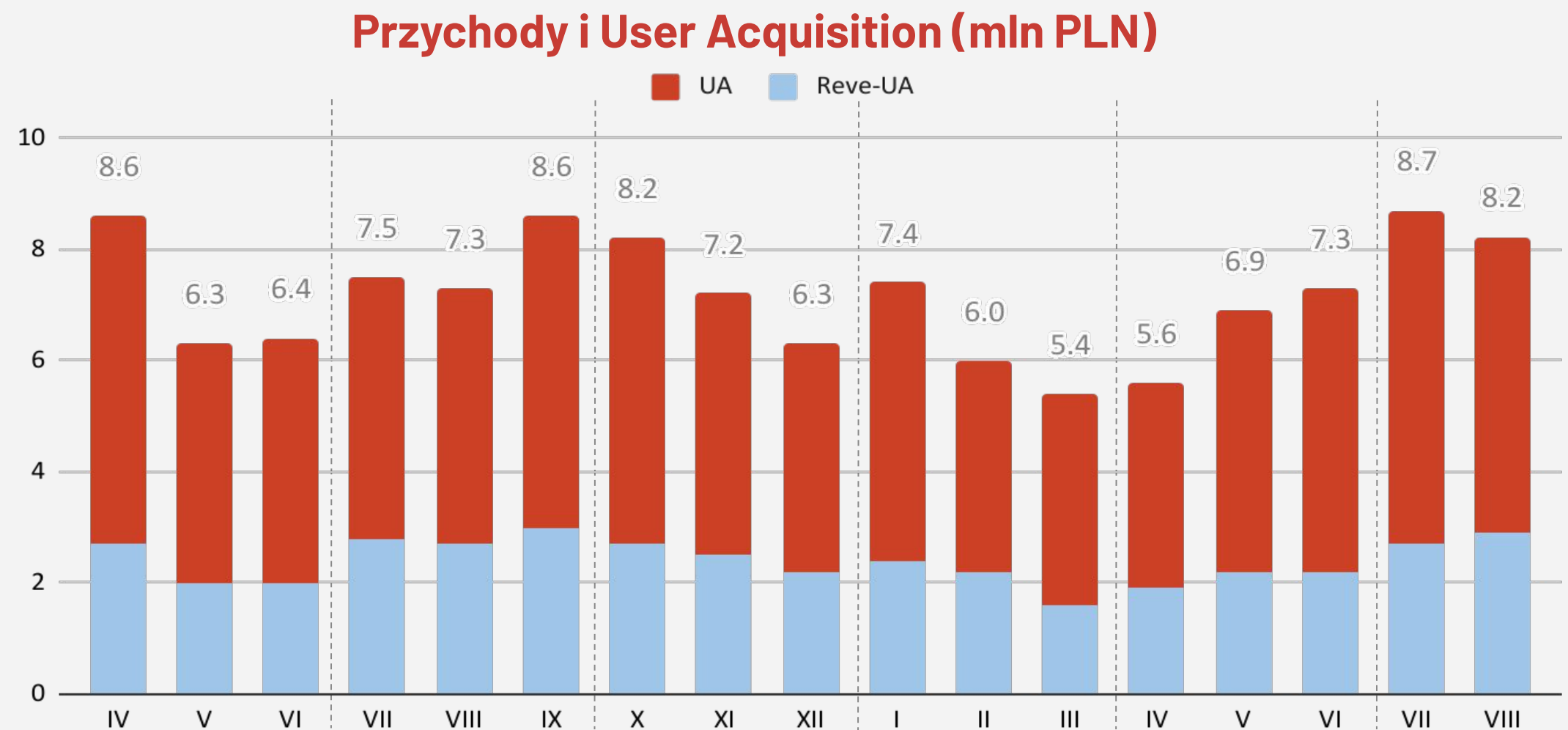
Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe. Prezentowane dane za lipiec i sierpień pochodzą z raportów bieżących Grupy.

BOOMBIT



Gry Hyper-Casual

- 19.8 mln PLN przychodów w Q2 2025 (+5.3% kw/kw)
 - +8.5% kw/kw w USD
- 6.3 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (+1.6% kw/kw)
 - +6.3% kw/kw w USD

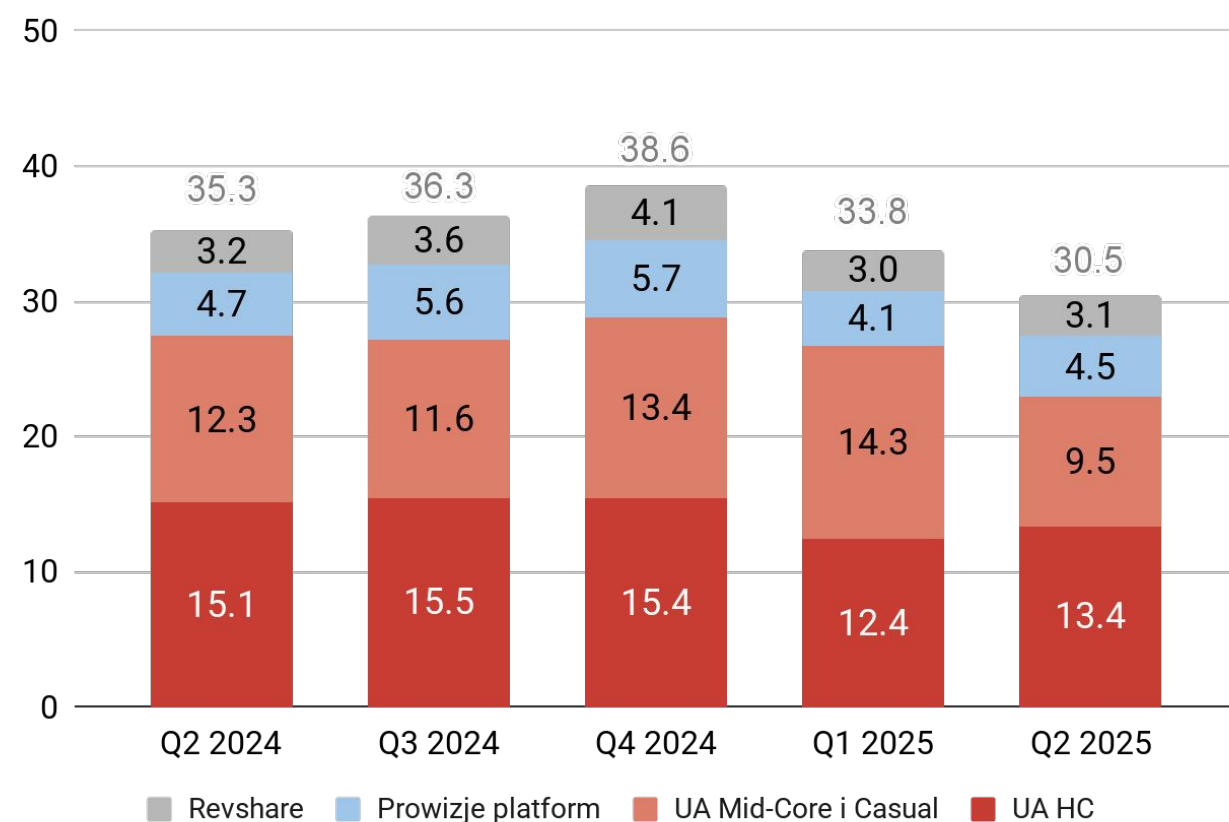


Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe. Prezentowane dane za lipiec i sierpień pochodzą z raportów bieżących Grupy.

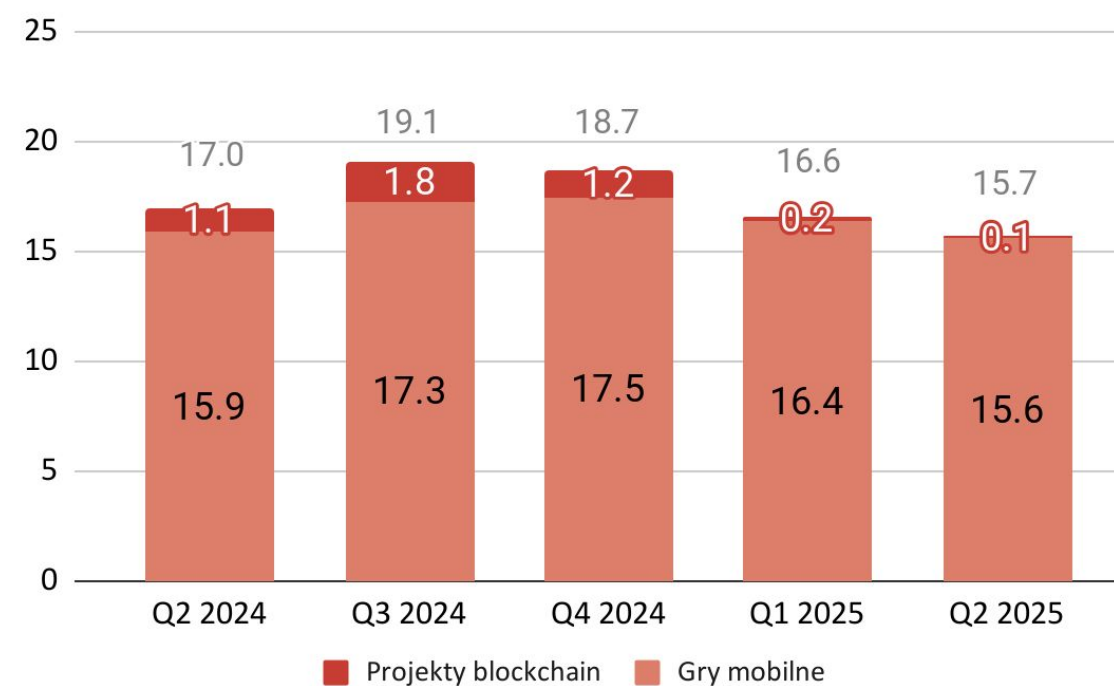
Koszty zmienne

- 30.5 mln PLN kosztów zmiennych w Q2 2025 (-9.8% kw/kw)
- 15.7 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q2 2025 (-5.4% kw/kw)
 - +2.4% kw/kw w USD

Główne koszty zmienne (mln PLN)



Przychody pomniejszone o koszty zmienne (mln PLN)



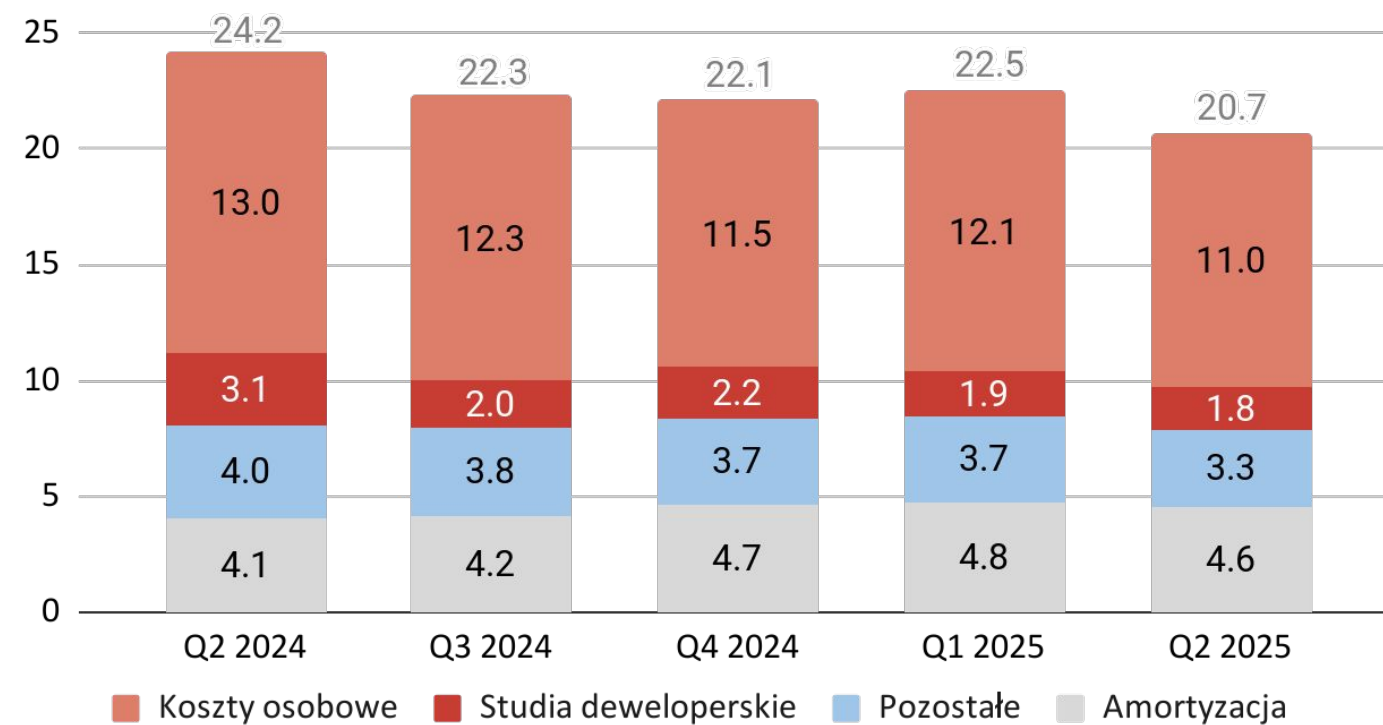
BOOMBIT



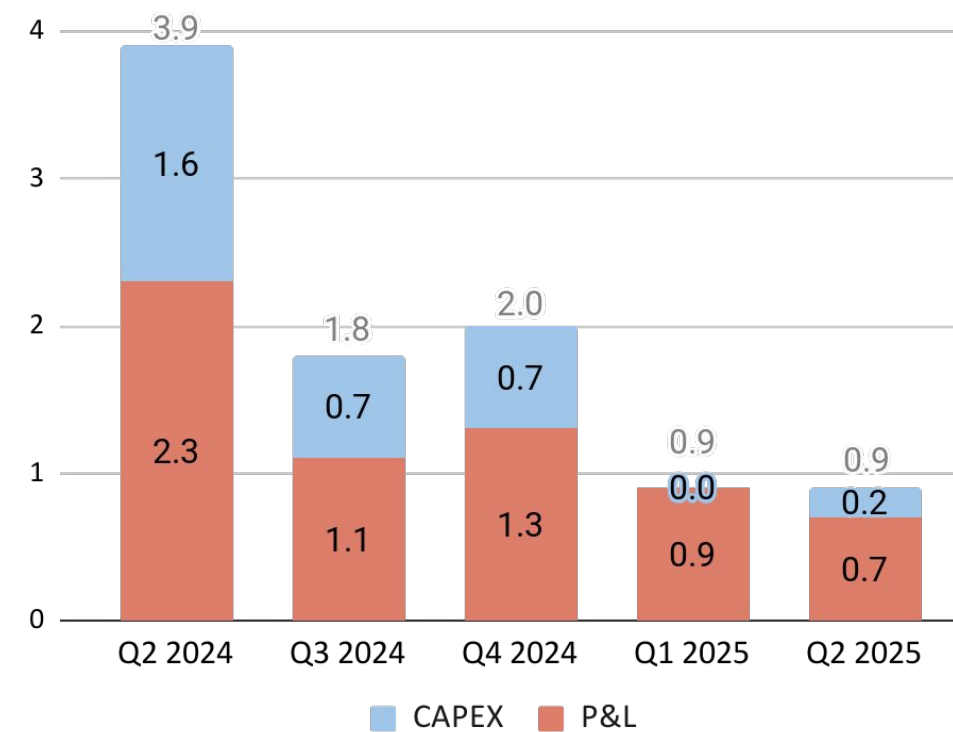
Koszty

- 20.7 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o koszty zmienne (-8.0% kw/kw)
- Spadek kosztów osobowych (-9.5% kw/kw)

Koszty rodzajowe pomniejszone
o główne koszty zmienne (mln PLN)



Koszty projektów blockchain
(mln PLN)



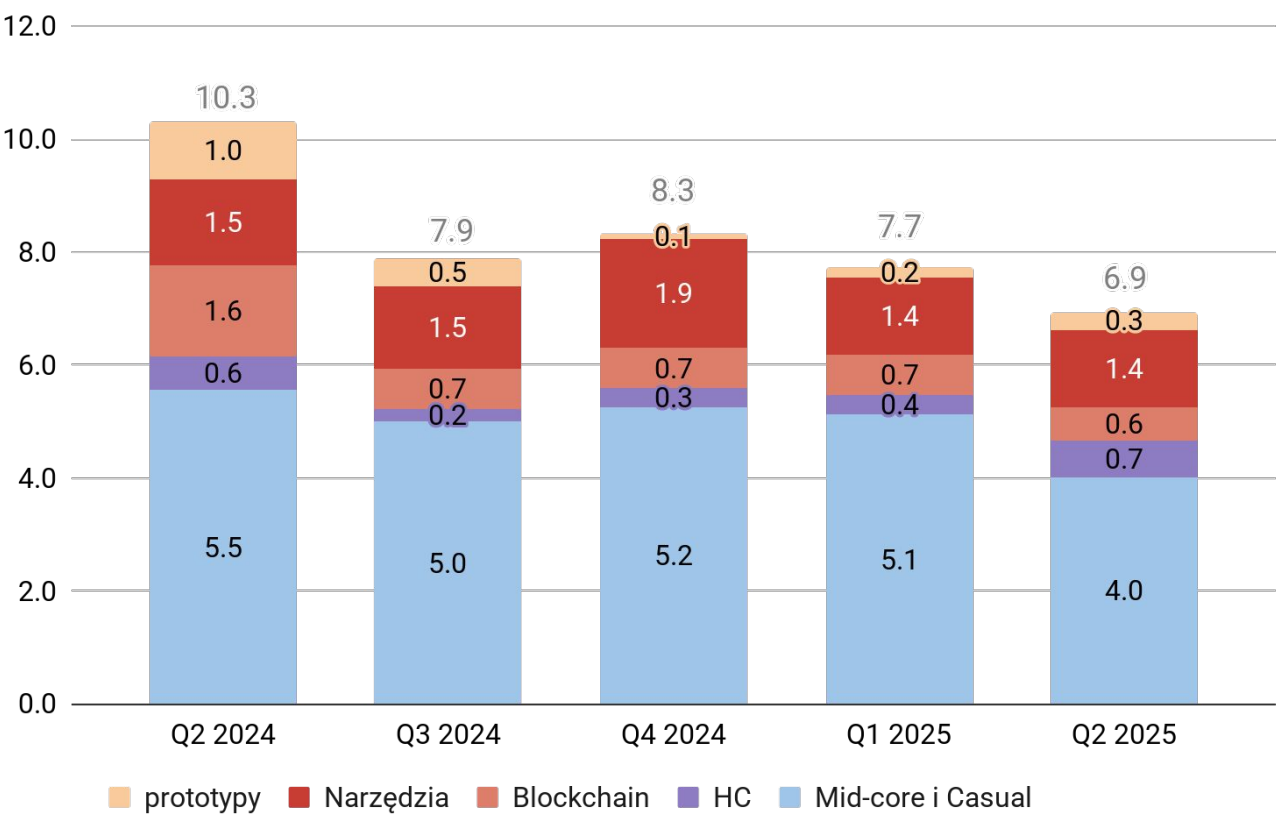
BOOMBIT



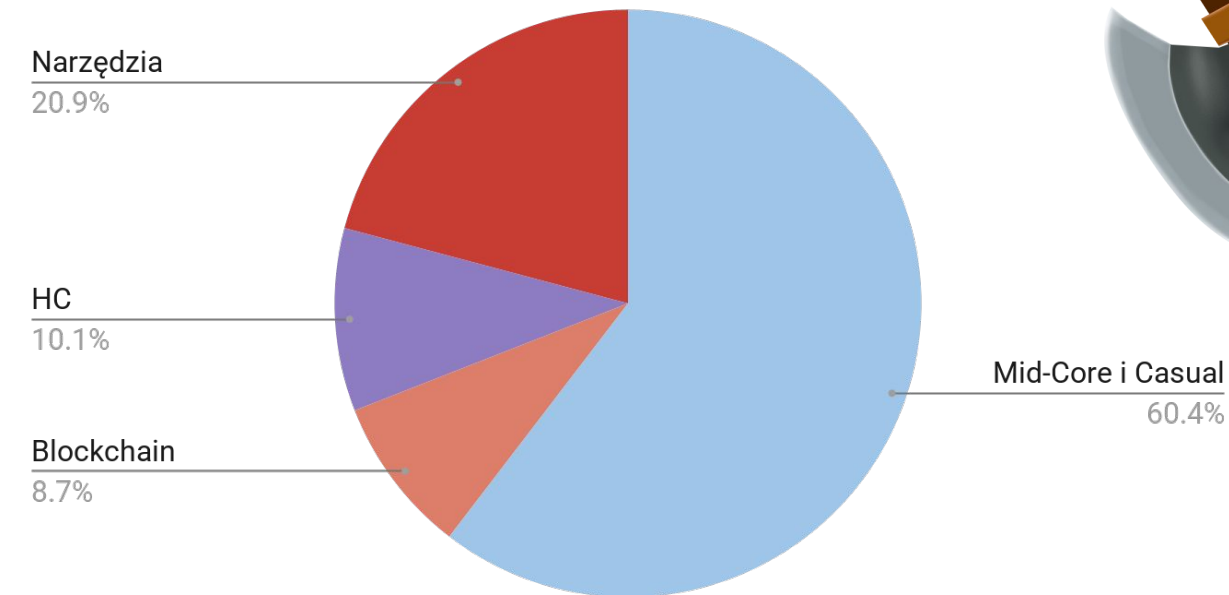
Wydatki inwestycyjne

- 6.9 mln PLN wydatków inwestycyjnych w Q2 2025 (-10.5% kw/kw)
- 60.4% łącznych wydatków inwestycyjnych dotyczy gier MidCore i Casual

CAPEX oraz inwestycje (mln PLN)



Struktura wydatków inwestycyjnych (CAPEX oraz P&L) w Q2 2025



BOOMBIT



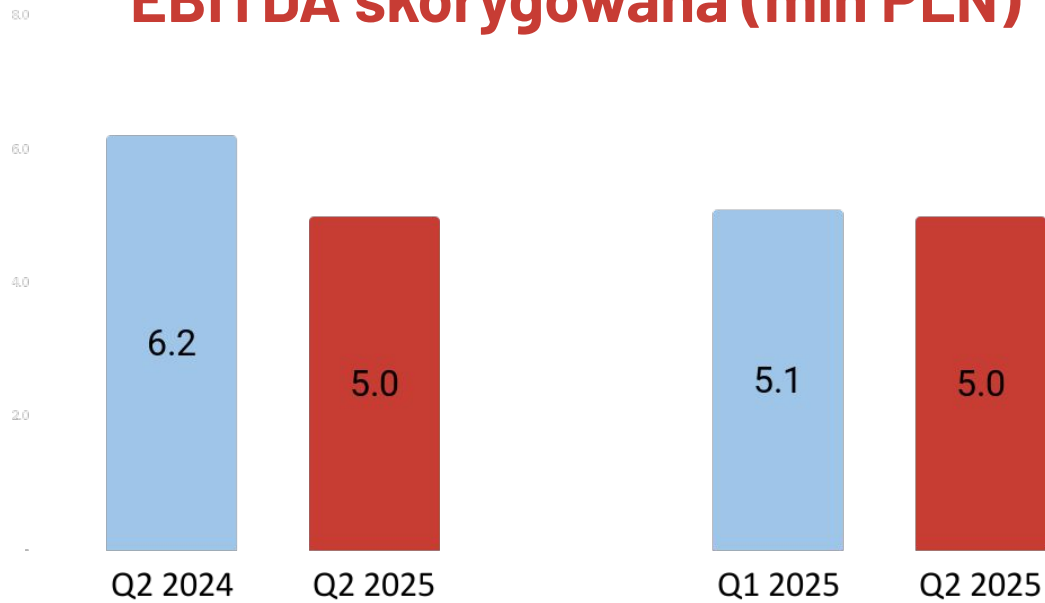
Midcore i Casual uwzględnia aplikacje tworzoną w Mobile Esports.



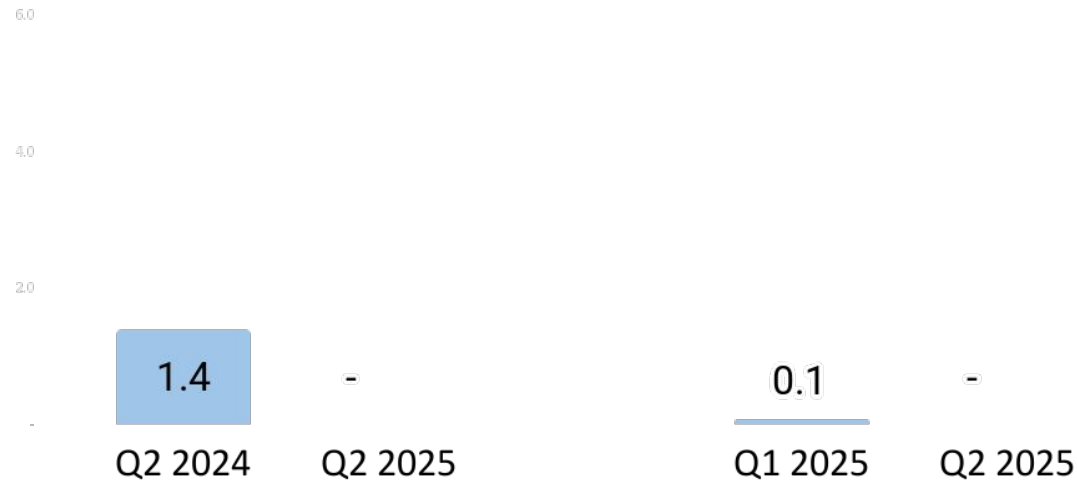
BOOMBIT

Wyniki Grupy

EBITDA skorygowana (mln PLN)



Zysk netto skorygowany (mln PLN)



Wyniki segmentów operacyjnych kwartalnie

Wyniki segmentów (tys. PLN)	Gry mobilne*			Projekty blockchain		
	Q1 2025	Q2 2025	zmiana %	Q1 2025	Q2 2025	zmiana w PLN
Przychody	50 198	46 063	- 8.2%	234	107	- 127
EBITDA skorygowana*	5 760	5 672	- 1.5%	(667)	(637)	30
Wynik netto skorygowany*	811	435	- 46.4%	(708)	(456)	252

* Dane prezentowane w segmencie gier mobilnych uwzględniają wyłączenia transakcji wewnętrzgrupowych pomiędzy segmentami

BOOMBIT

Dziękujemy!

Kluczowe dane finansowe

kPLN	Q1 2024	Q2 2024	Q3 2024	Q4 2024	2024	Q1 2025	Q2 2025
Przychody*	60 526	51 725	55 457	57 058	224 766	50 432	46 170
Przychody - koszty zmienne	19 388	16 980	19 148	18 689	74 205	16 687	15 767
EBITDA	6 523	12 066	7 587	3 472	29 648	5 093	3 674
Wynik netto	2 018	6 324	2 630	(6 871)	9 535	(78)	(757)
Zdarzenia jednorazowe	273	(5 818)	-	13 187	7 642	131	1 275
EBITDA skor.	6 796	6 248	7 587	9 860	30 491	5 093	5 035
Wynik netto skor.	2 490	1 423	2 690	4 182	10 785	103	(21)
CAPEX	9 975	9 276	7 395	8 193	34 839	6 871	6 267
Środki pieniężne (na koniec okresu)	29 112	20 424	13 606	14 818	14 818	13 104	11 968

* Prezentowane przychody nie zawierają wartości z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako koszty rozwoju.

