Q3 2025

PREZENTACJA

BOOMBIT

PODSUMOWANIE Q3 2025

KLUCZOWE WYDARZENIA

47.2 mln PLN przychodów ze sprzedaży

6.3 mln PLN skorygowanej EBITDA

1.3 mln PLN skorygowanego wyniku netto

Mocny start Q4: październik 18.2 mln PLN przychodów

PRZYCHODY SEGMENTU GIER MOBILNYCH

Q3 2025

47.9 mln PLN*

Mid-Core i Casual	23.6 mln PLN
Hyper-Casual	24.3 mln PLN

TOP 10 – Q3 2025

Przychody w mln PLN

Darts Club	7.16
Hunt Royale	6.49
Car Sales Simulator	4.89
Car Driving School Simulator	1.81
Dawn of Ages	1.72
Downhill Race League	1.62
Crazy Plane Landing	1.47
Boss Fight	1.43
Idle Farm	1.31
Truck Transport Simulator	1.10

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

BOOMBIT

BIG HELMETS | HEROES OF DESTINY

Premiera: 03.10.2025

Początkowe rezultaty podobne do Hunt Royale

Pozytywne ROI po 30 dniach +19%

32.5min
Average Session Time

47k
Average DAU

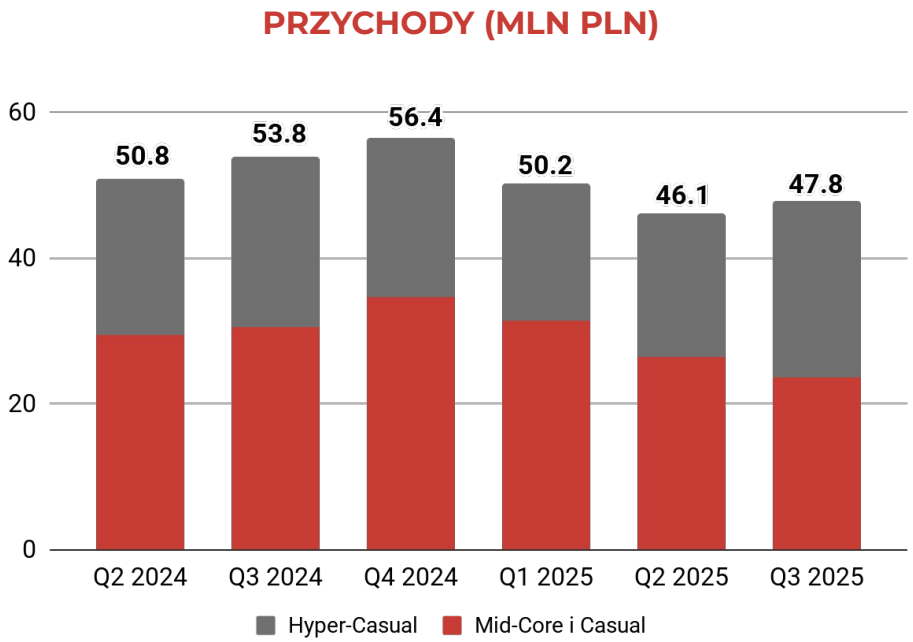
40.9%
D1 Retention

18.3%
D7 Retention

BOOMBIT

SEGMENT GIER MOBILNYCH

47.8 mln PLN przychodów w Q3 2025 (+3.7% kw/kw)



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

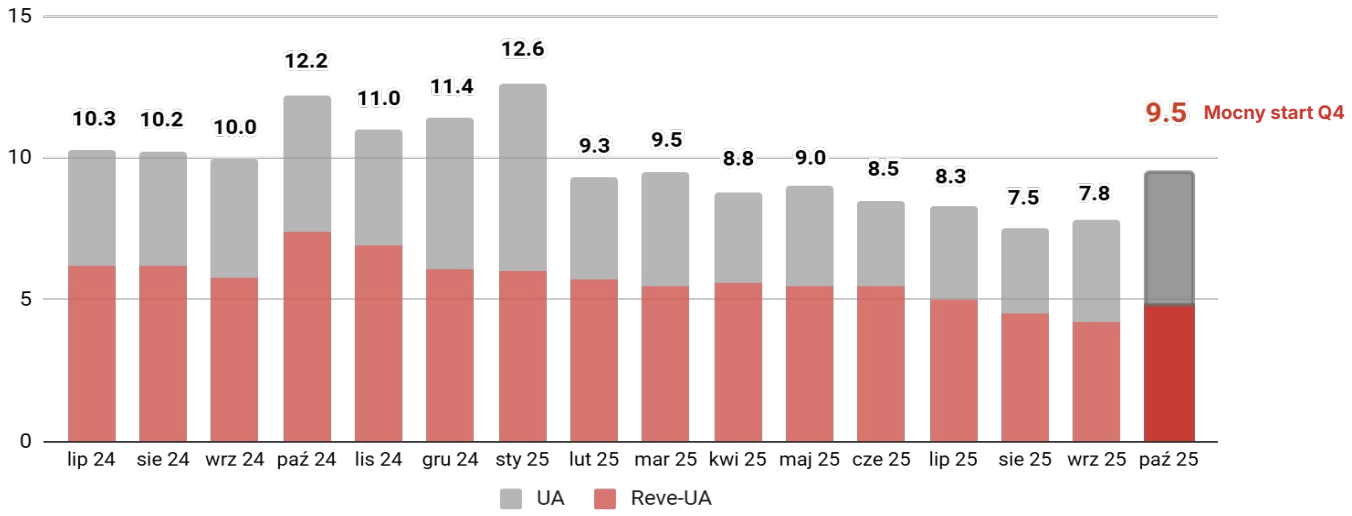
BOOMBIT

MID-CORE I CASUAL

23.6 mln PLN przychodów w Q3 2025 (-10.3% kw/kw)

13.7 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (-17.5% kw/kw)

9.5 mln PLN w październiku, mocny start Q4 dzięki Big Helmets



** Prezentowane przychody nie zawierają wartości korekty z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe.*
Prezentowane dane za październik pochodzą z raportu bieżącego Grupy, skorygowanego o rozliczenie umowy dot. gry MyBots, które zostało zaksięgowane we wrześniu

BOOMBIT

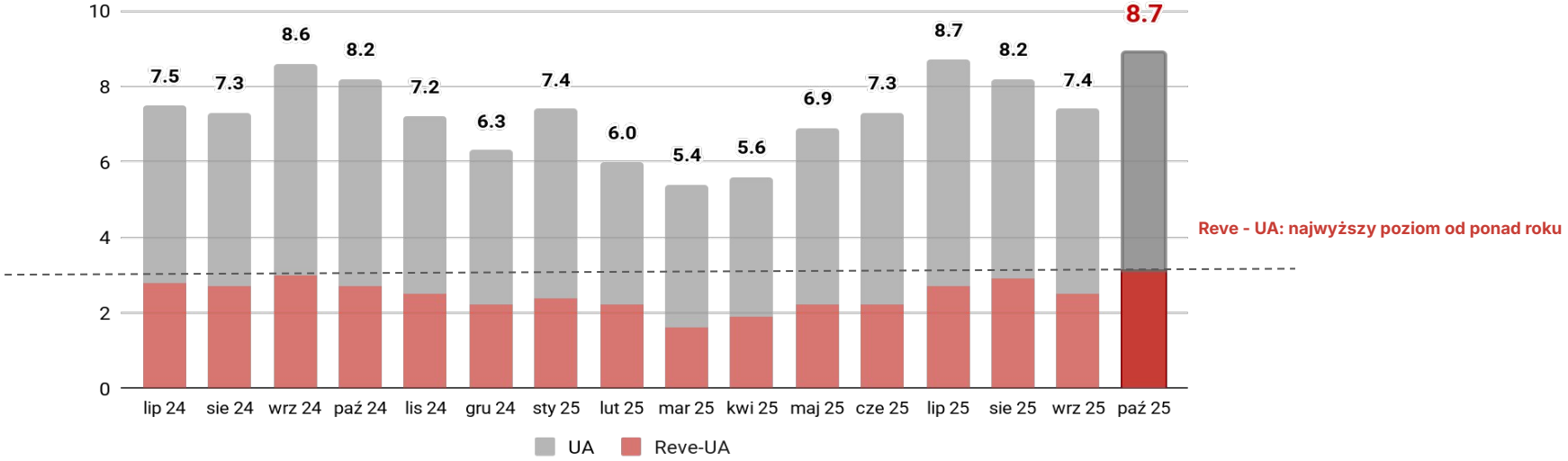
GRY HYPER-CASUAL

24.3 mln PLN przychodów w Q3 2025 (+22.7% kw/kw)

8.1 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (+28.6% kw/kw)

Przychody pomniejszone o UA w październiku – najwyższy poziom od ponad roku

PRZYCHODY I USER ACQUISITION (MLN PLN)



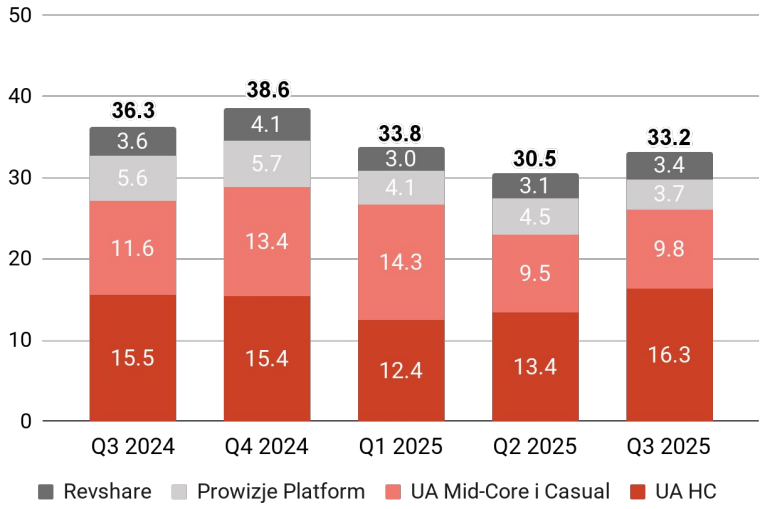
Prezentowane dane za październik pochodzą z raportu bieżącego Grupy.

BOOMBIT

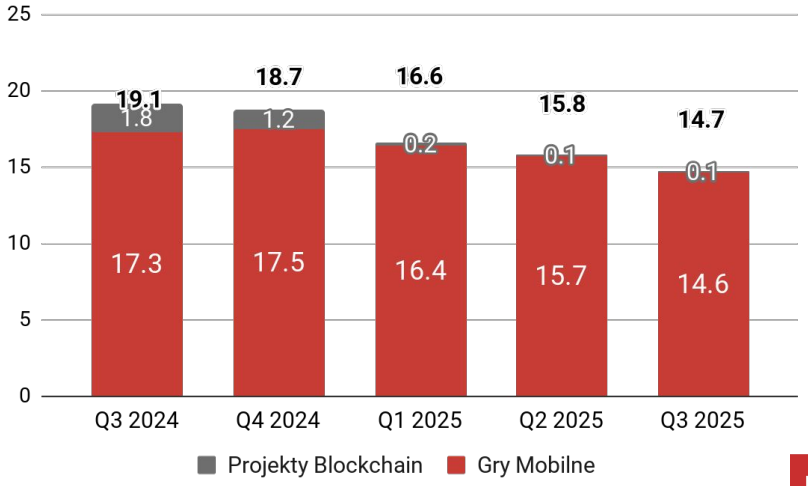
KOSZTY ZMIENNE

33.2 mln PLN kosztów zmiennych w Q3 2025 (+8.9% kw/kw)
14.7 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q3 2025 (-7.0% kw/kw)

GŁÓWNE KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



PRZYCHODY POMNIEJSZONE O KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



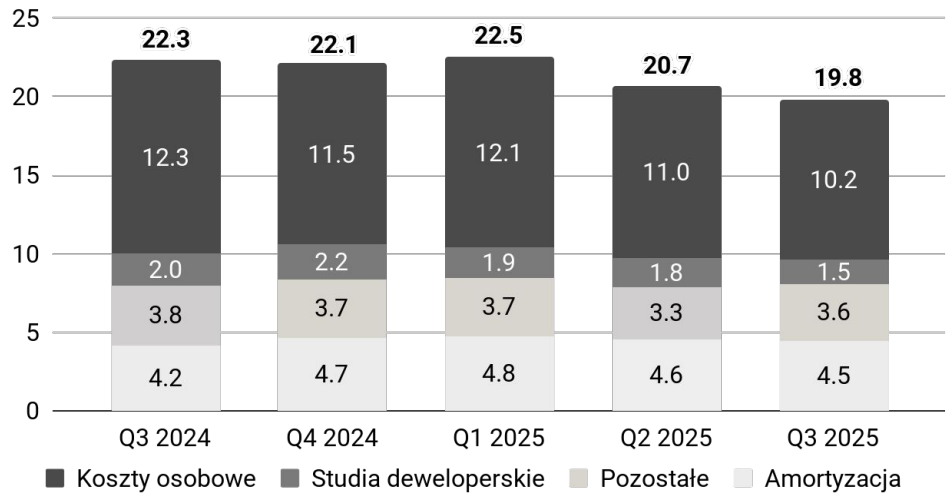
BOOMBIT

KOSZTY

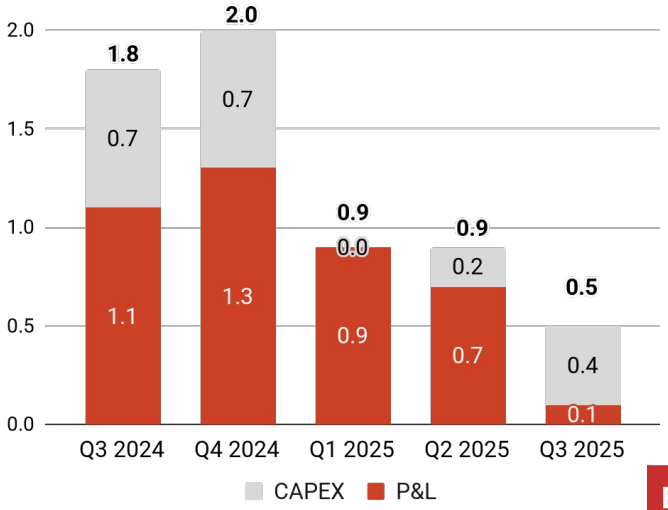
19.8 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o koszty zmienne (-4.3% kw/kw, -11.2% r/r)
Spadek kosztów osobowych (-7.3% kw/kw, -17% r/r)

KOSZTY RODZAJOWE POMNIEJSZONE

O GŁÓWNE KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



KOSZTY PROJEKTÓW BLOCKCHAIN (MLN PLN)

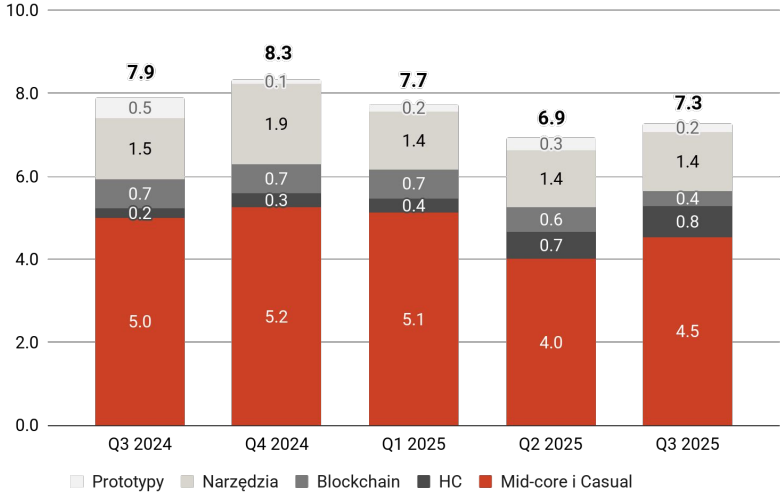


BOOMBIT

WYDATKI INWESTYCYJNE

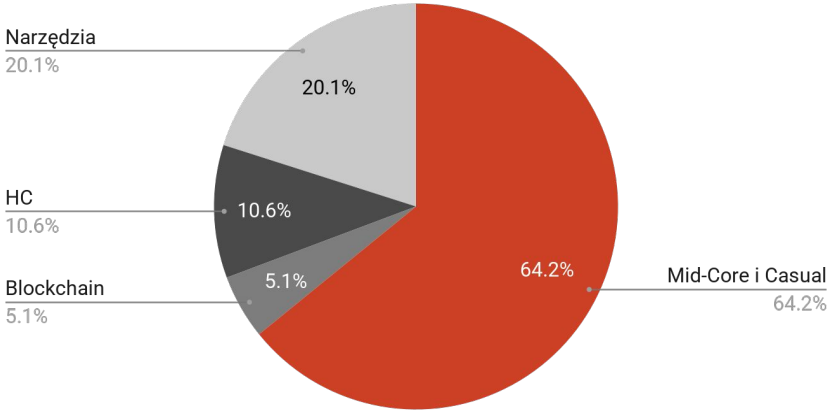
7.3 mln PLN wydatków inwestycyjnych w Q3 2025 (+5.8% kw/kw)
61.6% łącznych wydatków inwestycyjnych dotyczy gier MidCore i Casual

CAPEX ORAZ INWESTYCJE (MLN PLN)



STRUKTURA WYDATKÓW INWESTYCYJNYCH

(CAPEX ORAZ P&L) W Q3 2025



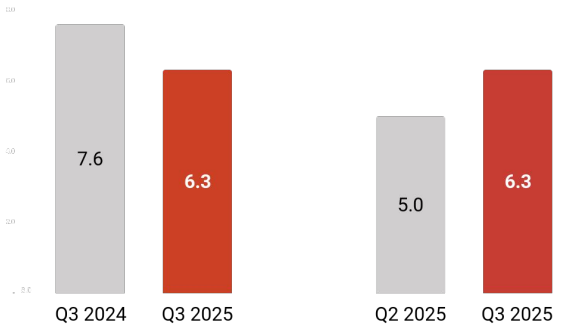
Kategoria Mid-core i Casual uwzględnia aplikacje.

BOOMBIT

WYNIKI GRUPY

Odwrócenie negatywnego trendu
Poprawa wyników kw/kw w segmencie gier mobilnych - EBITDA +12.1%, wynik netto +209%

EBITDA SKORYGOWANA (MLN PLN)



ZYSK NETTO SKORYGOWANY (MLN PLN)

Wyniki segmentów (tys. PLN)	GRY MOBILNE*		
	Q2 2025	Q3 2025	ZMIANA %
Przychody	46 063	47 096	2.2%
EBITDA skorygowana*	5 672	6 358	12.1%
Wynik Netto skorygowany*	435	1 346	209.4%

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

BOOMBIT

KLUCZOWE WNIOSKI – Q3 2025

Segment Gier Mobilnych – solidna poprawa kw/kw
Odwrócenie negatywnego trendu, **wzrost EBITDA oraz wyniku netto**

Silny październik – wyraźny sygnał odbicia w Q4
Przychody październikowe: **18.2 mln PLN (+20% m/m)**, najwyższe od stycznia

Big Helmets – sukces premiery
Skalowanie tytułu trwa, pozytywny wpływ na przychody i segment Mid-Core

Poprawa efektywności kosztowej
Koszty stałe w Q3 **niższe o 11% r/r**
Optymalizacja kosztów osobowych kontynuowana w Q4

BOOMBIT

PERSPEKTYWY Q4 I 2026

Mocny start kwartału:
Październik: **18.2 mln PLN**, najwyższe przychody od stycznia
Wstępne dane za Listopad wskazują na **kontynuację pozytywnego trendu** vs październik

Silne wyniki w segmencie gier mobilnych
Mid-Core i Casual kontynuują wzrost, a Hyper-Casual osiąga najlepszy poziom od 14 miesięcy

Big Helmets – rosnący wpływ na wyniki
Skalowanie trwa, wspierając przychody i marżowość w Q4 oraz w 2026

Hunter Origins – rosnące znaczenie tytułu
Pierwsze pozytywne sygnały jakościowe, oczekiwany początek kontrybucji do wyników w **Q1 2026**

MyBots – przygotowanie do globalnego launchu
Premiera planowana na **Q1 2026**

Applifters – nowy filar wzrostu w 2026
SaaS gotowy do komercjalizacji, start sprzedaży w Q1 2026

Mobile Esports – dynamiczny wzrost w Q3, kilkanaście gier live **i wyniki z października i listopada już wyższe niż w całym Q3**

Redukcja kosztów
Pełny wpływ optymalizacji zatrudnienia widoczny w Q1 2026

BOOMBIT

Thank You for Your Attention!

BOOMBIT

Kluczowe dane finansowe

kPLN	Q1 2024	Q2 2024	Q3 2024	Q4 2024	2024	Q1 2025	Q2 2025	Q3 2025
Przychody*	60 526	51 725	55 457	57 058	224 766	50 432	46 170	47 201
Przychody - koszty zmienne	19 388	16 980	19 148	18 689	74 205	16 687	15 767	14 745
EBITDA	6 523	12 066	7 587	3 472	29 648	5 093	3 674	6 277
Wynik netto	2 018	6 324	2 630	(6 871)	9 535	(78)	(757)	1 259
Zdarzenia jednorazowe	273	(5 818)	-	13 187	7 642	131	1 275	(3)
EBITDA skor.	6 796	6 248	7 587	9 860	30 491	5 093	5 035	6 314
Wynik netto skor.	2 490	1 423	2 690	4 182	10 785	103	(21)	1 254
CAPEX	9 975	9 276	7 395	8 193	34 839	6 871	6 267	7 016
Środki pieniężne (na koniec okresu)	29 112	20 424	13 606	14 818	14 818	13 104	11 968	12 065

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

BOOMBIT