



BOOMBIT

PREZENTACJA INWESTORSKA - FY 2025

2025 HIGHLIGHTS

Q4 2025: najsilniejszy kwartał od Q1 2024 — odwrócenie negatywnego trendu

Przychody ze sprzedaży +29.9% kw./kw., +7.4% r/r;

Wynik (przychody - prowizje platform, UA i revshare) +40.3% kw./kw., +10.7% r/r

Poprawa wyników utrzymana w Q1 2026

Darts Club najlepiej zarabiającym tytułem w portfolio w 2025

Najlepszy rok w historii gry - 37 mln PLN przychodów w 2025 (+16% r/r)

Wzmocnienie portfolio o nowe tytuły

Big Helmets - 6.5 mln PLN przychodów w Q4 2025 (8 wynik w całym 2025)

Hunters Origin - 1.6 mln PLN przychodów w Q4 2025

Rozwój Mobile Esports

Wzrost przychodów zarówno w Q4 2025 jak i 2026

Idle Bitcoin Empire w top 5 za styczeń 2026

W pełni zakończona działalność blockchain

100% koncentracja na produktach mobilnych

TOP GAMES – FY 2025

Przychody w mln PLN

1. Darts Club	37.23
2. Hunt Royale	26.48
3. Car Sales Simulator	12.23
4. Downhill Race League	7.47
5. Car Driving School Simulator	7.27
....	
8. Big Helmets: Heroes of Destiny	6.52

TOP GAMES – Q4 2025

Przychody w mln PLN

1. Darts Club	9.07
2. Big Helmets: Heroes of Destiny	6.52
3. Car Sales Simulator	5.78
4. Hunt Royale	5.05
5. Car Driving School Simulator	2.14
6. Hunters Origin	1.63

MINI GOLF CLUB | PvP Multiplayer

Premiera: 05.01.2026

Wstępne metryki podobne do Darts Club

Pozytywne ROI po 30 dniach



~2M

Downloads on GP & Appstore

92k

Average DAU

39%

D1 Retention

14%

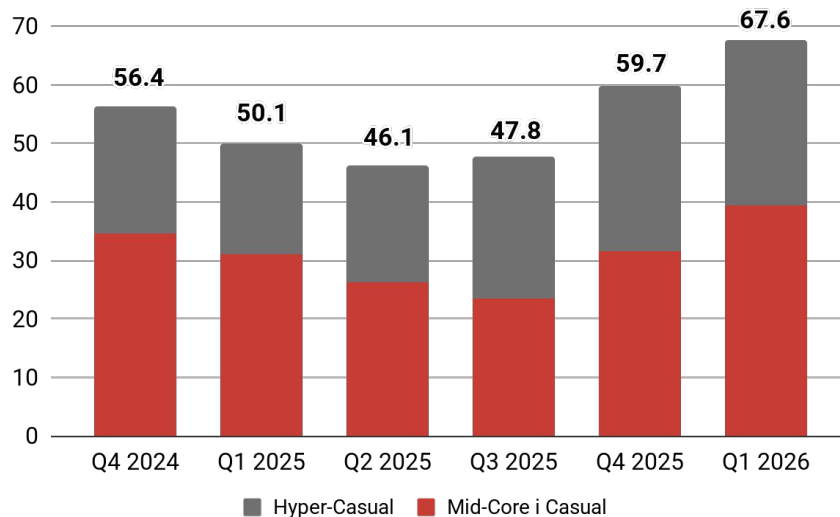
D7 Retention

SEGMENT GIER MOBILNYCH

59.7 mln PLN przychodów w Q4 2025 (+24.9% kw/kw)

67.6 mln PLN przychodów w Q1 2026 (+13.2% kw/kw)

PRZYCHODY (MLN PLN)

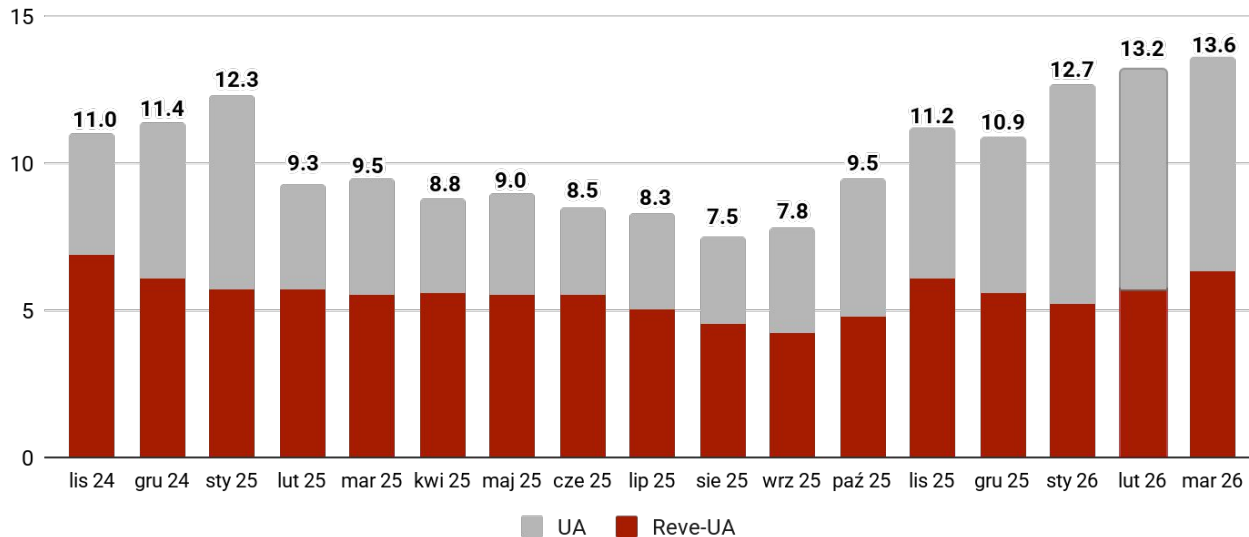


Prezentowane przychody nie zawierają wartości korekty z fazy soft launch, które zgodnie z zasadami rachunkowości w Grupie są kapitalizowane jako nakłady na prace rozwojowe
Prezentowane dane za Q1 2026 pochodzą z raportów bieżących Grupy.

GRY MID-CORE & CASUAL

31.6 mln PLN przychodów w Q4 2025 (33.9% kw/kw)

16.5 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (20.4% kw/kw)



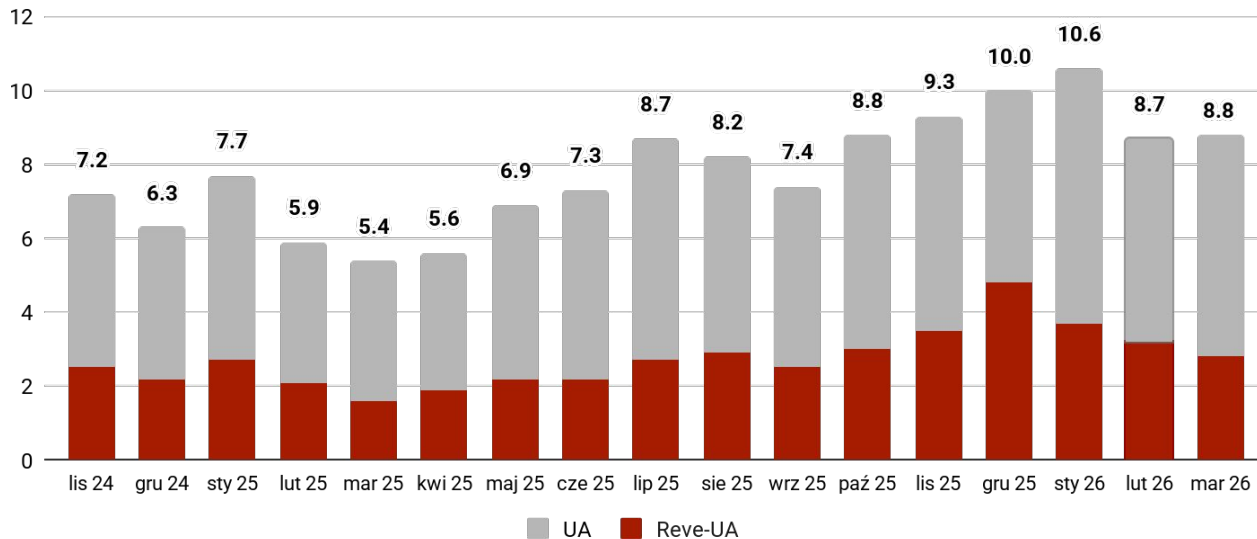
Prezentowane dane za styczeń-marzec 2026 pochodzą z raportów bieżących Grupy.

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

GRY HYPER-CASUAL

28.1 mln PLN przychodów w Q4 2025 (+15.6% kw/kw)

11.3 mln PLN przychodów pomniejszonych o UA (+39.5% kw/kw)



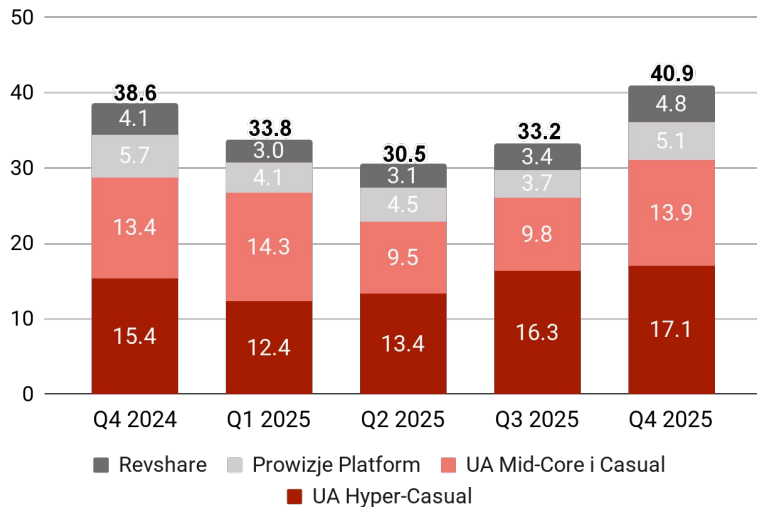
Prezentowane dane za styczeń-marzec 2026 pochodzą z raportów bieżących Grupy.

KOSZTY ZMIENNE

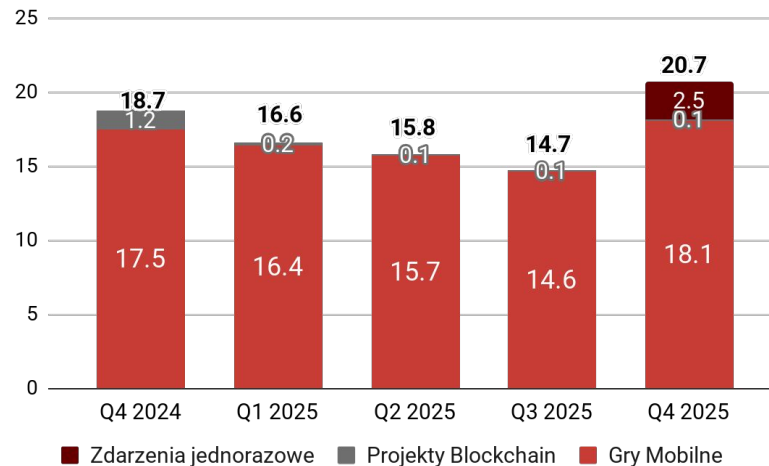
40.9 mln PLN kosztów zmiennych w Q4 2025 (+23.2% kw/kw)

20.7 mln PLN przychodów pomniejszonych o koszty zmienne w Q4 2025 (+40.8% kw/kw)

GŁÓWNE KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



PRZYCHODY POMNIEJSZE O KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



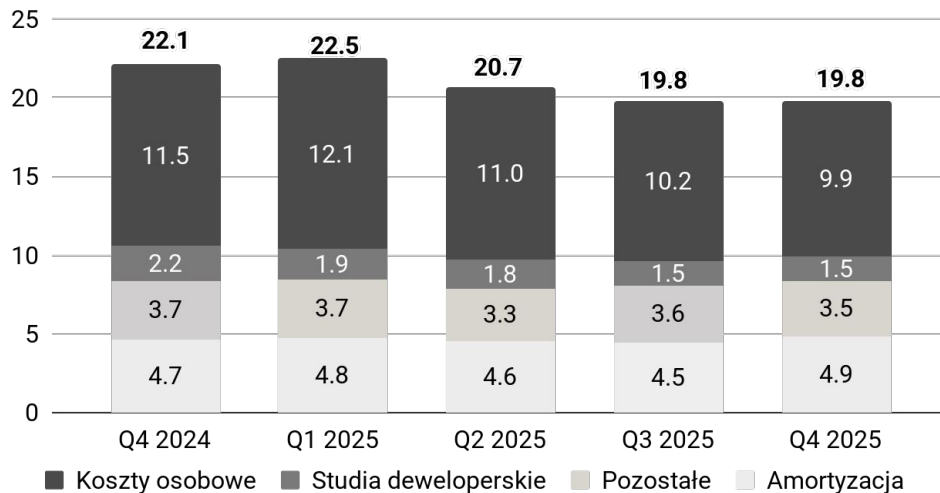
KOSZTY

19.8 mln PLN kosztów rodzajowych pomniejszonych o koszty zmienne (0.0% kw/kw, -10.4% r/r)

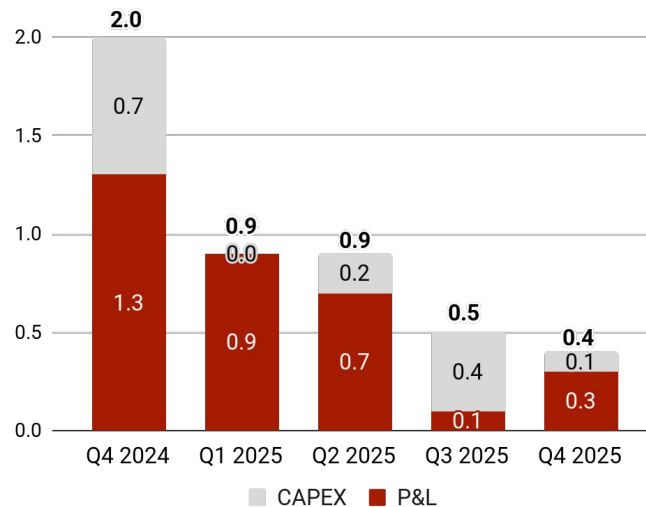
Spadek kosztów osobowych (-2.9% kw/kw, -13.9% r/r)

KOSZTY RODZAJOWE POMNIEJSZONE

o GŁÓWNE KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



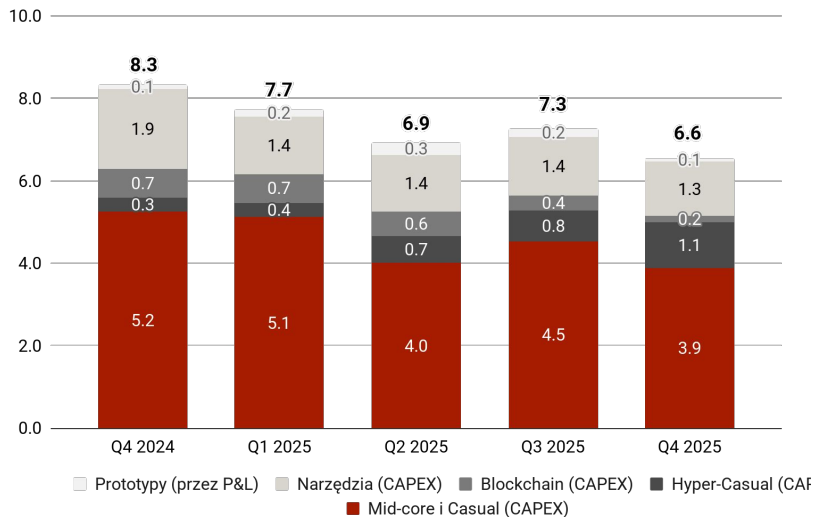
KOSZTY PROJEKTÓW BLOCKCHAIN (MLN PLN)



WYDATKI INWESTYCYJNE

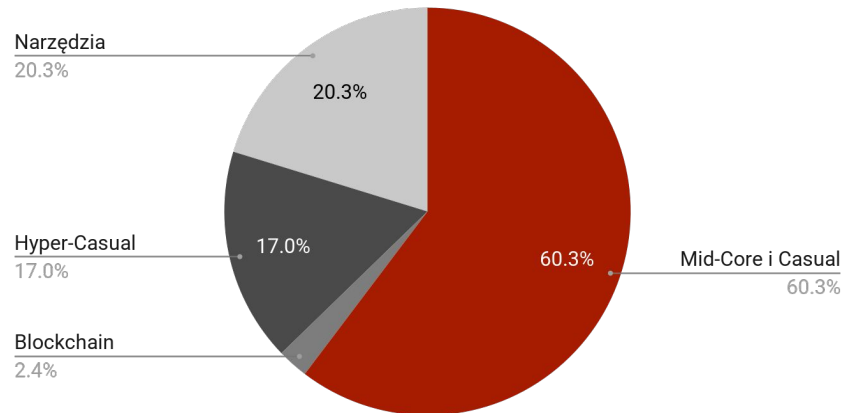
6.6 mln PLN wydatków inwestycyjnych w Q4 2025 (-8.6% kw/kw)
60.3% łącznych wydatków inwestycyjnych dotyczy gier MidCore i Casual

CAPEX ORAZ INWESTYCJE (MLN PLN)



STRUKTURA WYDATKÓW INWESTYCYJNYCH

(CAPEX ORAZ P&L) W Q4 2025



ZDARZENIA JEDNORAZOWE | Q4 2025

Odpisy aktualizujące

ADC

- 5.0 mln PLN - 100% wartości posiadanych udziałów (wpływ wyłącznie na sprawozdanie skonsolidowane)

Gry

- 1.7 mln PLN - wartość nakładów na prace rozwojowe (wpływ na sprawozdanie skonsolidowane, 1,3 mln PLN w sprawozdaniu jednostkowym)

Przychody

BoomLand

- 1.2 mln PLN - przychody z tytułu rozliczenia umów dotyczących tokenów \$BOOM (niegotówkowe) (wpływ wyłącznie na sprawozdanie skonsolidowane)

Idle Inventor

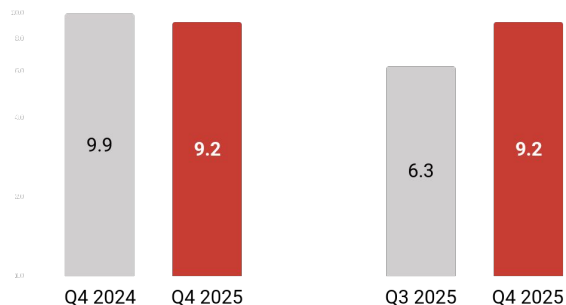
- 1.4 mln PLN - sprzedaż gry

WYNIKI FINANSOWE

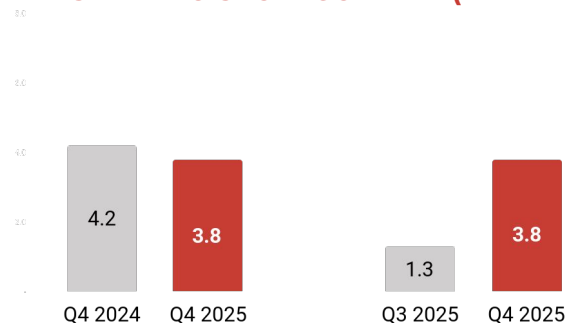
Odwroćenie negatywnego trendu

Poprawa wyników kw/kw w segmencie gier mobilnych - EBITDA **+58.1%**, wynik netto **+235%**

EBITDA SKORYGOWANA (MLN PLN)



ZYSK NETTO SKORYGOWANY (MLN PLN)



	GRY MOBILNE					
	Q3 2025	Q4 2025	ZMIANA %	2024	2025	ZMIANA %
Przychody	47 096	60 030	27.5%	217 430	203 487	-6.5%
EBITDA skorygowana	6 358	10 052	58.1%	29 224	27 843	-4.7%
Zysk netto skorygowany	1 346	4 514	235.3%	11 917	7 107	-40.4%

WNIOSKI | PERSPEKTYWY NA 2026

Odwroćenie negatywnego trendu

Ponad 10 mln PLN skorygowanej EBITDA* w Q4 2025 — najsilniejszy kwartał od Q1 2024

Wzmocnienie portfolio potwierdzone wynikami nowych gier

Big Helmets (październik 2025): 6,5 mln PLN w Q4 2025

Mini Golf Club (styczeń 2026): w top 3 najlepiej zarabiających gier od premiery w styczniu 2026

MyBots (softlaunch) — premiera planowana na Q2 2026

Rozwój Mobile Esports

Wzrost przychodów; kilkanaście aktywnych tytułów; Idle Bitcoin Empire w top 5 za styczeń 2026 (3,1 mln PLN w Q1 2026)

Applifiers — SaaS gotowe do komercjalizacji w Q2 2026

Utrzymana dyscyplina kosztowa — fundament rentowności

Stabilna stała baza kosztów; niższe koszty osobowe; koszty segmentu blockchain wyeliminowane od 2026

*w segmencie gier mobilnych

Thank You for Your Attention!

BOOMBIT