



BOOMBIT

PREZENTACJA INWESTORSKA - Q1 2026

Q1 2026 HIGHLIGHTS



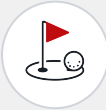
Najlepsze kwartalne przychody od Q4 2022

- Przychody ze sprzedaży: +13.4% kw/kw
+34.9% r/r



Darts Club: 12 mln PLN przychodów

- Cykliczne wysokomarżowe przychody
- Wydatki UA wspierają wzrost przychodów i nowe premiery



Mini Golf Club: PLN 4.9M w premierowym kwartale

- 2M pobrań
- 39% retencji D1
- Pozytywne ROI w ciągu 30 dni



Idle Bitcoin Empire w TOP 6

- 3.1 mln PLN przychodów w Q1 2026.
- Współpraca z Mobile Esports



Utrzymana dyscyplina kosztowa

- Koszty stałe niższe o 14.2% r/r
- Spadek kosztów osobowych o 21.5% r/r



Rozwój AI w działaniach operacyjnych

- Wdrożony 6-etapowy autonomiczny proces.
- Skrócenie cyklu R&D z 3 tygodni do 2–3 dni.

PRZYCHODY KWARTALNE

PLN 67.6M

Przychodów w Q1 2026

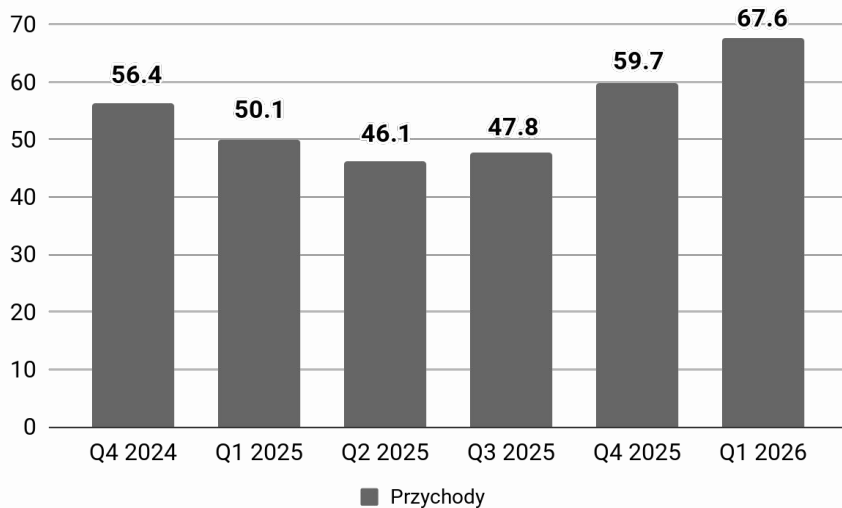
+34.9%

r/r

+13.4%

kw/kw

PRZYCHODY (MLN PLN)



Najlepszy kwartalny wynik od Q4 2022

Trzeci kolejny kwartał ze wzrostem kw/kw

Kluczowe czynniki wzrostu przychodów:

- Sezonowy szczyt Darts Club
- Premiery gier Mini Golf Club oraz Idle Bitcoin Empire

PRZYCHODY MIESIĘCZNE

PLN 22.1M

Przychodów pomniejszonych o UA i prowizje platform w Q1 2026

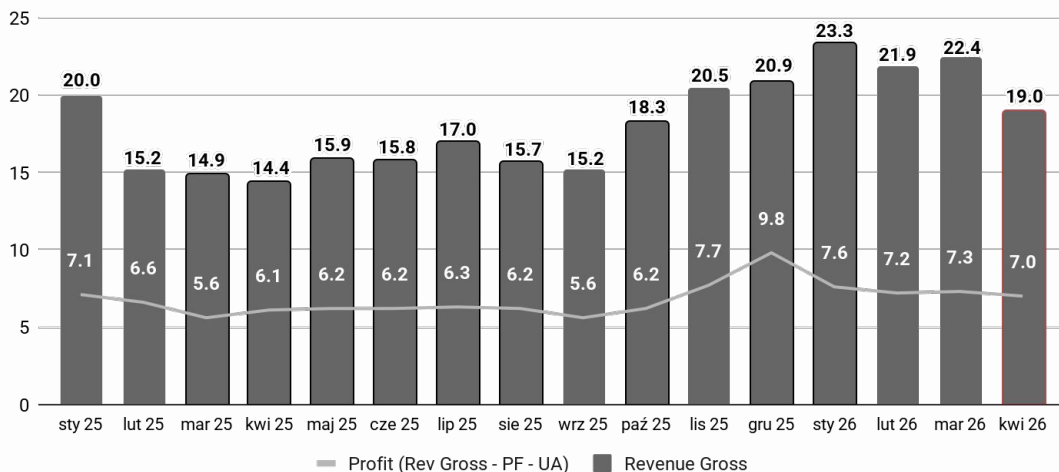
+15.2%

r/r

-6.8%

kw/kw

PRZYCHODY POMNIEJSZONO O UA I PROWIZJE PLATFORM (MLN PLN)

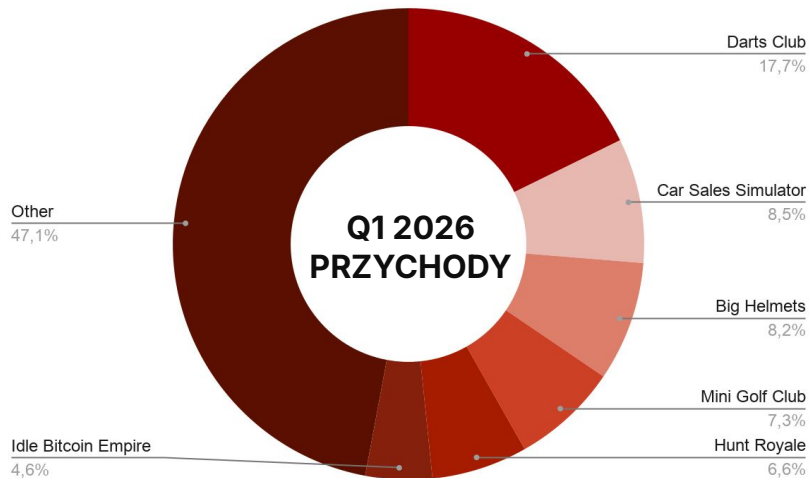


Przychody pomniejszone o UA i prowizje platform: **2.2 mln PLN, wyższe niż w Q1 2025**. Wzrost o **+14.5%** r/r potwierdza poprawę bazowej monetyzacji portfela

Po wyeliminowaniu zdarzeń jednorazowych z grudnia 2025 przychody pomniejszone o UA i prowizje platform były **wyższe o 4.2% kw/kw**

Miesięczny profit w kwietniu pozostał stabilny pomimo niższych przychodów

ZBALANSOWANE PORTFOLIO



Stabilny lider

Darts Club: 12 mln PLN przychodów
17.7% udziału w przychodach Q1 2026

Dwa nowe tytuły w TOP-6 Q1 2026

Mini Golf Club (4 miejsce, 4.9 mln PLN)
Idle Bitcoin Empire (6 miejsce, 3.1 mln PLN)
Oba projekty z pozytywny ROI po 30 dniach

TOP-6 odpowiada za 53% przychodów

Sześć tytułów generujących powyżej 3 mln PLN przychodów każdy.
Brak zależności od pojedynczego tytułu.

47.1% przychodów z pozostałych gier

Szerokie portfolio generujące powtarzalne przychody od stałych użytkowników.
+100 tytułów w portfolio
Niski koszt pozyskania nowych graczy

	Q1 2026 [mln PLN]
Darts Club	12,028
Car Sales Simulator	5,786
Big Helmets, Heroes of Destiny	5,561
Mini Golf Club	4,944
Hunt Royale	4,462
Idle Bitcoin Empire	3,097

KOSZTY ZMIENNE | MARŻA POKRYCIA



PLN 50.2M

Główne koszty zmienne

+48.6%

r/r

+22.7%

kw/kw



PLN 17.9M

Marża pokrycia*

+7.5%

r/r

-13.3%

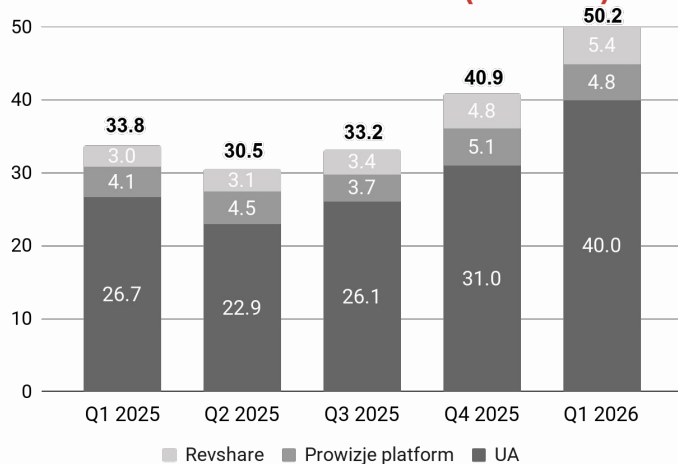
kw/kw



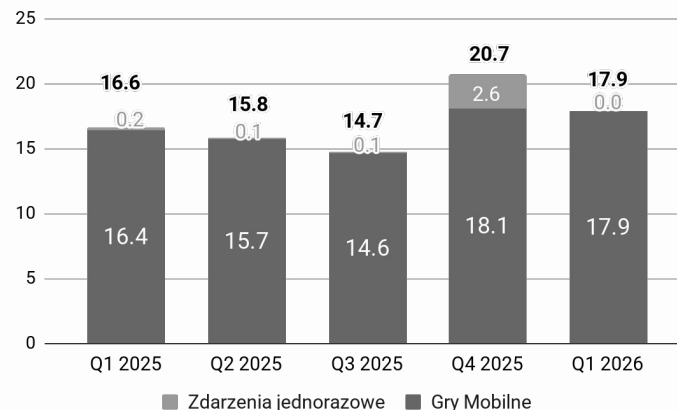
Kluczowe czynniki

- UA wzrosło z PLN 31.0M (Q4 2025) do PLN 40.0M (Q1 2026)
- Wyższe koszty zmienne wynikają przede wszystkim z nowych premier i skalowania Darts Club w szczycie sezonu
- Marża pokrycia gier mobilnych po wyeliminowaniu zdarzeń jednorazowych z grudnia 2025 utrzymała się na poziomie ok. 18 mln PLN

GŁÓWNE KOSZTY ZMIENNE (MLN PLN)



MARŻA POKRYCIA* (MLN PLN)



*Marża pokrycia = Przychody pomniejszone o koszty zmienne

KOSZTY STAŁE

PLN 19.3M

Kosztów stałych w Q1 2026

-14.5%

r/r

-2.9%

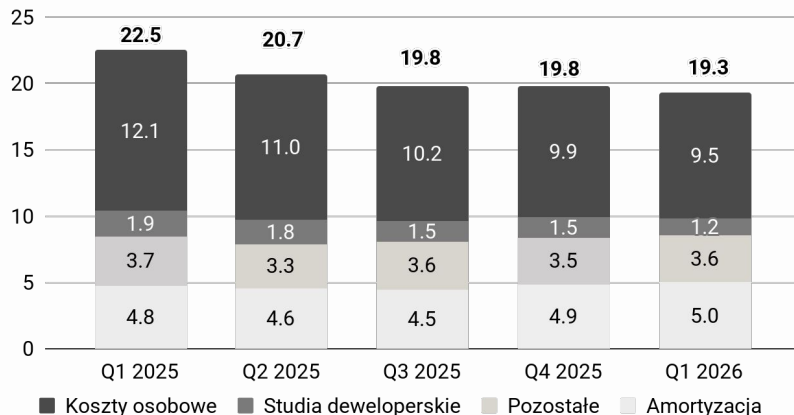
kw/kw



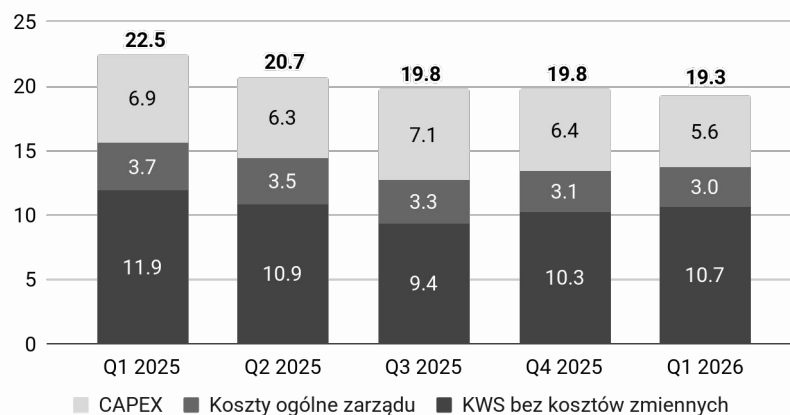
Baza kosztów strukturalnie niższa

- Baza kosztowa na niższym poziomie.
- Koszty stałe PLN 19.3M w Q1 2026, niższe o PLN 3.2M r/r
- Optymalizacja kosztów osobowych, spadek z PLN 12.1M (Q1 2025) do PLN 9.5M (Q1 2026)

KOSZTY RODZAJOWE STAŁE (MLN PLN)

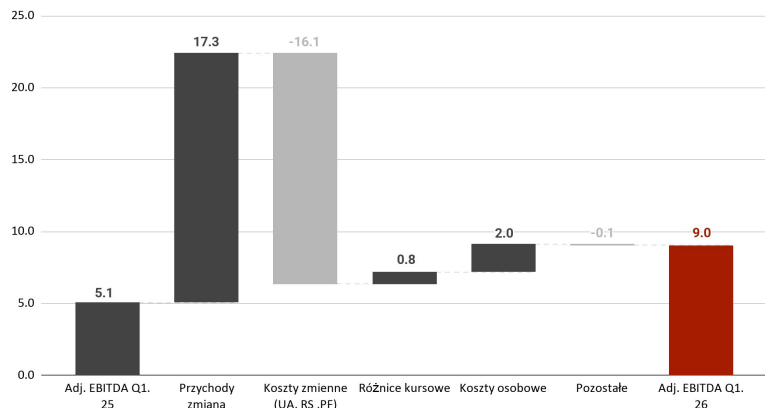


CAPEX I KOSZTY STAŁE (MLN PLN)

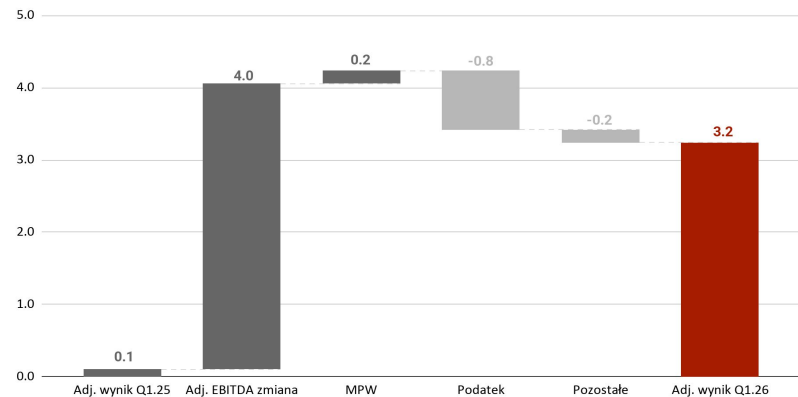


WYNIKI FINANSOWE

EBITDA SKORYGOWANA (MLN PLN)



ZYSK NETTO SKORYGOWANY (MLN PLN)



[PLN 000s]	Q1 2026
Przychody	67 767
EBITDA skorygowana	9 048
Zysk netto skorygowany	3 237

Q1 2025	ZMIANA %
50 432	+34.4%
5 093	+77.7%
103	+3 042.7%

Q4 2025	ZMIANA %
61 293	+10.6%
9 241	-2.1%
3 751	-13.7%

AI: AUTONOMICZNY SILNIK R&D DLA GIER

Zintegrowany proces od koncepcji do testów rynkowych

Czas testowania

Cykl badawczo-rozwojowy skrócony z ok. 3 tygodni do 2-3 dni
Możliwość testowania wielu koncepcji równolegle

2-3 dni

Cykl R&D (wcześniej ~3 tygodni)

Kompleksowa automatyzacja

Generowanie koncepcji do testów CPI
Automatyczne rozpoczynanie kolejnych etapów
Brak manualnego przekazywania

6 etapów

Autonomiczny proces

Wbudowana kontrola jakości

System uruchamia własne testy jakości i automatycznie tworzy zgłoszenie w Jira
Jakość jest elementem procesu, nie odrębnym działaniem.

Q1 2026

Gry w fazie testowania

6-ETAPOWY AUTONOMICZNY PROGRAM ROZWOJU

Do etapu tworzenia i testowania przechodzą tylko koncepcje o wysokim potencjale



Testowanie równoległe

Jednoczesne testy wielu koncepcji



Automatyczna kontrola jakości

Testy wewnętrzne o zgłoszenia do Jira



Start w Q1 2026

Gry aktualnie w fazie testów

WDROŻENIE AI W ORGANIZACJI

Kreatywność, dane i pomysły

Pomysły & UA

LIVE

- Generowanie kreacji reklamowych z wykorzystaniem AI na dużą skalę
- Niższe koszty produkcji treści w porównaniu z tradycyjnymi metodami
- Wbudowana obsługa tłumaczeń wielojęzycznych
- Szybkie tworzenie i iterowanie wariantów kreacji (w ciągu kilku godzin)

TREŚCI I NARZĘDZIA

LIVE

- Pipeline nowych koncepcji gier
- Automatyczne tłumaczenia w procesie produkcji reklam
- Generowanie treści przez AI
- Asystent komunikacji wewnętrznej

DANE & ANALITYKA

In Progress

- Analityka wspierana przez AI
- Monitorowanie wyników i wykrywanie anomalii
- Wsparcie w alokacji wydatków UA i podejmowanie decyzji dotyczących portfolio
- Planowanie ukończenia: H2 2026

WNIOSKI | PERSPEKTYWY NA 2026

Najlepsze kwartalne przychody od Q4 2022

- Wzmocnienie portfolio potwierdzone wynikami gier

AI wykorzystywane w działaniach operacyjnych

- Wdrożony 6-etapowy autonomiczny proces.
- Skrócenie cyklu R&D z 3 tygodni do 2–3 dni.

Rozwój Mobile Esports

- Idle Bitcoin Empire w top 6 za Q1 2026

Applifiers SaaS

- Gotowe do komercjalizacji

Dyscyplina kosztowa

- Stabilna stała baza kosztów.
- Niższe koszty osobowe
- Koszty segmentu blockchain wyeliminowane od 2026

Pozycja gotówkowa

- Środki pieniężne: 14.2 mln PLN na 31 marca 2026
- +8.5% r/r
- +17.7% kw/kw

Thank You for Your Attention!

BOOMBIT