



VIVID GAMES

FACT SHEET

29.07.2020

VIVID GAMES

Vivid Games S.A. jest wiodącym, polskim developerem i wydawcą gier mobilnych dystrybuowanych globalnie w modelu free-to-play, działającym na rynku od 13 lat. Gry Spółki od niedawna trafiają też na konsolę Nintendo Switch, a w najbliższej przyszłości pojawią się wersje na PC.

Strategia Spółki opiera się na tworzeniu portfolio wysokodochodowych, dostarczanych na światowy rynek gier mobilnych oraz gier na PC i Nintendo Switch, pracy z wyjątkowymi zespołami, wykorzystywaniu dogłębnej wiedzy rynkowej i najlepszych technologii. Gry, które wydaje Vivid Games są tworzone przez wewnętrzne zespoły oraz pozyskiwane za pomocą programu wydawniczego od zewnętrznych producentów. Tytuły z portfolio Emitenta dystrybuowane są cyfrowo w blisko 200 krajach do 3 mln graczy przez największe na świecie sklepy cyfrowe.

Największym dotychczasowym sukcesem Emitenta jest bokserska seria gier pod marką Real Boxing®.

Wysokie kompetencje zespołu oraz produkty Spółki zostały wyróżnione licznymi nagrodami m.in.: dla najlepszej polskiej gry roku 2012.

PORTFOLIO SPÓŁKI



Godfire: Rise of Prometheus



Highway Getaway



Space Pioneer



Gravity Rider



Endless Lake



Sheep Patrol



Fly Sky High



Crash Drivers



Calm Colors



Skyward City



Juice Farm: Idle Harvest



Knights Fight 2 H2 2020

Real Boxing



Real Boxing 2



Real Boxing Manny Pacquiao



Mayhem Combat



Pocket Mini Golf



Gravity Rider Zero



Zombie Blast Crew



Idle Fish Aquarium



Gun Smith Factory



Gear for Heroes



Animal Hotel Manager



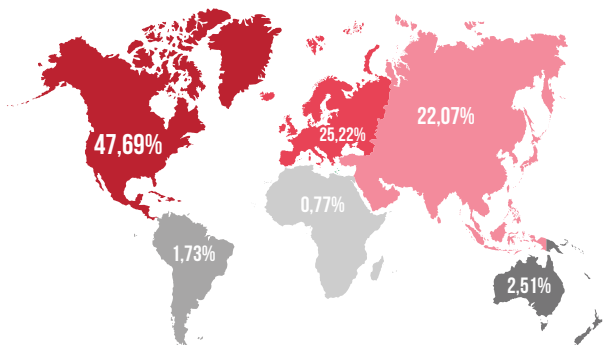
Amusing Heroes



The Cash: Criminal Minds Q1 2021



GEOGRAFIA SPRZEDAŻY 2019



MARKA REAL BOXING®

76 MLN PLN PRZYCHODÓW

+20 MLN PLN*

81 MLN POBRAŃ

+15 MLN*

* dane r-d-r wg stanu na 30.06.2020

* dane r-d-r wg stanu na 30.06.2020

1

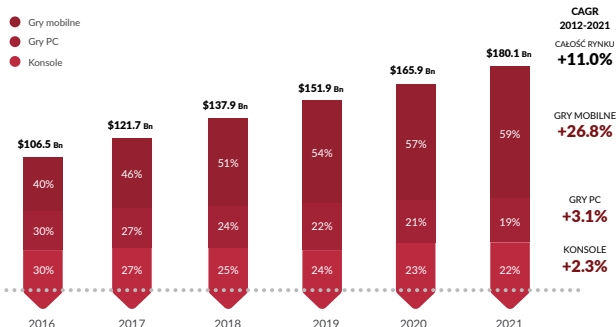
LICZNE NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

M. IN. APPSTORE EDITOR'S CHOICE, POCKET GAMER AWARD, ANDROID QUALITY INDEX, BEST APP EVER

RYNEK GIER KOMPUTEROWYCH

GLOBALNY RYNEK GIER WIDEO W LATACH 2016-2021

PROGNOZY Z PODZIAŁEM NA SEGMENT 2016-2021 ZE SKUMULOWANYM ROCZNYM WSKAŹNIKIEM WZROSTU



ATUTY I PODSTAWY ROZWOJU

- ▶ Działalność grupy w najszybciej rosnącym sektorze rynku gier o wartości \$180,1 mld*.
- ▶ Rozpoznawalność marki Real Boxing® na całym świecie.
- ▶ Globalna, w 100% cyfrowa sprzedaż eliminująca dodatkowe koszty tworzenia nośników.
- ▶ Wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego free-to-play.
- ▶ Blisko 3 mld aktywnych użytkowników gier mobilnych.
- ▶ Efektywna komercjalizacja powiększającego się portfolio gier zakresie kanałów dystrybucji i platform sprzętowych w tym w Nintendo Switch oraz PC
- ▶ Efektywny marketing w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników (UA)

ZARZĄD



Remigiusz Kościelny (Prezes Zarządu) – doświadczony przedsiębiorca, entuzjasta technologii oraz mentor, obecny w branży gier komputerowych od 16 lat. Współzałożyciel Vivid Games S.A., którą rozbudował od zera do Spółki Akcyjnej o milionowych obrotach i międzynarodowym uznaniu. Remigiusz odpowiedzialny jest za kreatywny nadzór nad portfolio gier, marketing produktów oraz relacje inwestorskie.



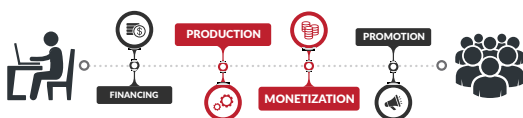
Jarosław Wojczakowski (Wiceprezes Zarządu) – jeden z najbardziej utalentowanych programistów w Polsce, laureat międzynarodowych konkursów w branży gier komputerowych od 15 lat. Współzałożyciel Vivid Games. W spółce odpowiedzialny za nadzór merytoryczny nad pracami zespołu deweloperskiego jak również koordynację i nadzór procesów grupy.

STRATEGIA SPÓŁKI

Założenia nowej strategii:

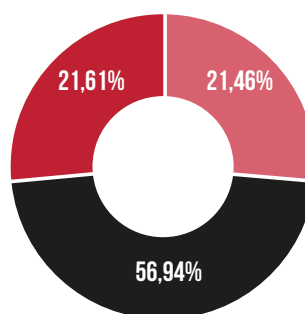
- Efektywna produkcja i globalna dystrybucja gier mobilnych.
- Zwiększanie zasięgu gier z zastosowaniem zyskowego marketingu.
- Ciągłe zwiększanie satysfakcji i zaangażowania graczy, a w konsekwencji monetyzacji gier.
- Zwiększanie przychodów z portfolio gier poza platformami mobilnymi we współpracy z zewnętrznymi partnerami.
- Poszukiwanie i prototypowanie nowych konceptów gier.

PROGRAM WYDAWNICZY



Program wydawniczy skupia się na akwizycji jakościowych gier mobilnych zewnętrznych producentów. Celem programu jest dynamiczny rozwój portfolio grupy, dywersyfikacja produktów, wzrost przychodów i zysku operacyjnego, a także zmniejszenie kosztu pozyskania użytkowników. W ramach platformy wydawniczej producenci gier uzyskują dostęp do know-how, autorskich technologii, jak również skuteczną promocję i monetyzację.

AKCJONARIAT



- Remigiusz Kościelny
Prezes zarządu
- Jarosław Wojczakowski
Wiceprezes zarządu
- Akcje w wolnym
obrocie

DANE FINANSOWE 2014 - 2019

	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Przychody ze sprzedaży	13 590,18	12 958,60	12 136,29	9 484,91	10 325,50	12 336,47
EBITDA	2 980,33	1 359,77	7 432,18	5 012,68	1 873,27	6 620,98
Zysk operacyjny	1 102,17	-1 024,42	3 414,26	797,79	4 426,88	1 760,12
Zysk netto	670,62	7 587,49	2 995,95	-8 251,87	-5 448,87	420,95
Suma bilansowa	14 036,70	39 571,66	41 436,76	42 066,20	34 686,42	39 337,33
Aktywa trwałe	9 447,08	26 346,92	33 051,39	31 332,92	31 203,28	922,16
Aktywa obrotowe, w tym:	4 589,62	13 224,74	8 385,37	10 733,28	3 483,14	5 237,57
środki pieniężne	1 556,07	10 191,84	5 584,64	8 200,50	1 813,19	2 640,33
Kapitał własny	3 587,71	20 817,13	24 586,64	19 286,36	15 692,55	16 384,74
Zobowiązania długoterminowe	2 332,22	5 638,27	6 396,84	14 351,02	15 257,80	9 681,21
Zobowiązania krótkoterminowe	8 116,77	13 116,26	10 453,28	8 428,82	3 736,07	13 261,38
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	4 818,28	5 629,85	2 797,75	3 137,51	4 612,39	4 261,81

Dane podlegały audytowi lub przeglądowi przez Biegłego Rewidenta
Źródło: Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A.
*Dane nie podlegały audytowi

Dane w tys. zł

PROGNOZY FINANSOWE 2020

Prognozy finansowe	2020	Realizacja I - VI 2020	
Przychody ze sprzedaży	19 036	14 010	73,60%
Wyniki netto	3 053	1 960	64,20%

Dane w tys. zł

KONTAKT IR:

TOMASZ MUCHALSKI
IR MANAGER
E-MAIL:
TOMASZ.MUCHALSKI@VIVIDGAMES.COM
+48 504 212 463

AGNIESZKA LORBECKA
IR SPECIALIST
E-MAIL:
AGNIESZKA.LORBECKA@VIVIDGAMES.COM
+48 781 275 474



VIVID GAMES
HEADQUARTERS
GDANSKA 160
85674 BYDGOSZCZ
POLAND

VIVID GAMES
WARSAW OFFICE
WAWELSKA 78/10
02-034 WARSZAWA
POLAND