



VIVID GAMES

FACT SHEET

22.09.2022

VIVID GAMES

Vivid Games S.A. jest jednym z wiodących polskich producentów gier na platformy mobilne. Od ponad 15 lat tworzy fantastyczne tytuły, jak te z serii Real Boxing - najbardziej rozpoznawalnej marki wśród gier bokserskich na świecie. Za swoje osiągnięcia Spółka otrzymała wiele wyróżnień .in. dla „Najlepszego Producenta Niezależnego” i „Najlepszej Polskiej Gry Roku” kapituły Digital Dragons czy prestiżowe wyróżnienie Apple „Editors’ Choice”.

Vivid Games to zespół 90 osób, którym przyświeca misja tworzenia gier dających graczom masę rozrywki na najwyższym poziomie. By móc realizować ten cel podejmują ryzyko poszukiwania nowych nieznanych dotąd kierunków, stawiając sobie przy tym wysoko poprzeczkę. Wizją zespołu jest bycie światowej klasy studium gier mobilnych z portfolio tytułów osiągających globalne sukcesy przy założeniu niekorporacyjnych metod działania.

Międzynarodowy team pracuje zdalnie, mając do dyspozycji także biuro w Bydgoszczy. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na GPW w Warszawie od 2012 roku.

PORTFOLIO SPÓŁKI



Godfire



Highway Getaway



Space Pioneer



Gravity Rider



Endless Lake



Sheep Patrol



Crash Drivers



Gear for Heroes



Animal Hotel Manager



Chrono Cards - Mobbles

Real Boxing



Real Boxing 2



Real Boxing Manny Pacquiao



Mayhem Combat



Gravity Rider Zero



Zombie Blast Crew



Idle Fish Aquarium



Calm Colors



Skyward City



Juice Farm



Eroblast



MARKA REAL BOXING®



113 MLN

POBRAŃ



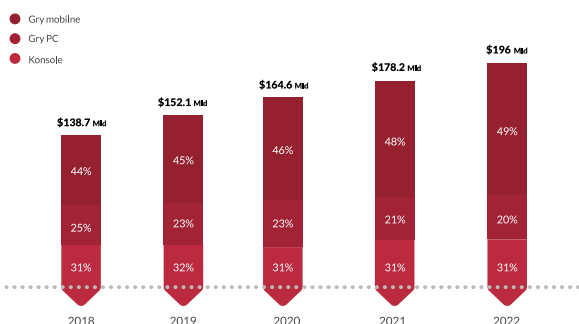
LICZNE NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

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

RYNEK GIER KOMPUTEROWYCH

GLOBALNY RYNEK GIER WIDEO W LATACH 2018-2022

PROGNOZY Z PODZIAŁEM NA SEGMENT 2018-2022 ZE SKUMULOWANYM ROCZNYM WSKAŹNIKIEM WZROSTU



ATUTY I PODSTAWY ROZWOJU

- ▶ Działalność w najszybciej rozwijającym się segmencie rynku gier komputerowych, którego prognozowana na 2024 **wartość to aż 218,7 mld USD** (wzrost 8,7% CAGR 2019-2024)
- ▶ 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)

*Newzoo

ZARZĄD



Jarosław Wojczakowski (Prezes Zarządu) - Z branżą związany od blisko 20 lat, najpierw jako programista i twórca na Demoscenie, później założyciel i członek zarządu Vivid Games. Absolwent Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego w Bydgoszczy na kierunku telekomunikacja i multimedia. W Vivid Games od początku odpowiedzialny przede wszystkim za nadzór i rozwój technologiczny. W 2021 roku został prezesem Vivid Games. Za cel stawia sobie skalowanie przychodów przedsiębiorstwa oraz jakościowy rozwój portfolio obecnych i przyszłych gier, a także rozwój międzynarodowego zespołu. Charakter i doświadczenie w zarządzaniu zapewniają mu efektywność w realizacji celów i skuteczność w działaniu.

Piotr Gamracy (Członek Zarządu) - Od 2009 roku związany z branżą gier wideo. Jako Producent i Studio Manager w Sointeractive, zbudował Studio wspierające branżę gier wideo w produkcji motion capture oraz cinematics. W późniejszym okresie pełnił funkcje kierownicze w m.in. Alwernia Studios sp. z o.o., Alwernia Action sp. z o.o. czy Netent Poland sp. z o.o., gdzie stworzył studio gier kasynowych i współtworzył globalną strategię developmentu dla czterech oddziałów (Getheborg, Kraków, Stockholm i Kijów). Wicedyrektor działu parku technologicznego w KPT sp. z o.o. odpowiedzialny za zarządzanie obszarami: Digital Dragons Conference, Digital Dragons Incubator, Digital Dragons Academy oraz uruchomienie akceleratora dla branży gier wideo. Członek Rady Nadzorczej Simteract S.A. oraz mentor w startupach Swipers Games, Pocket Fun i Gateway VR Studio. Stawia poprzeczkę wysoko, ma bogate doświadczenie w kreowaniu strategii produktowej i jej realizacji. Preferuje holistyczne podejście do biznesu, jest zdeterminowany i otwarty na nowe możliwości rozwoju działalności. W Vivid Games odpowiedzialny m.in. za Publishing oraz rozwój kultury organizacyjnej dla międzynarodowego, pracującego zdalnie zespołu.

STRATEGIA SPÓŁKI 2022-2025

Rozwój Spółki opiera się na trzech filarach działalności:

- Rozwój tytułów z obecnego portfolio
- Stworzenie nowej gry na bazie meta-gry Real Boxing 2
- Publishing nowych tytułów w podziale na 2 linie portfolio:
 - symulatory walki i gry sportowe
 - gry casual oraz mid-core games

Realizacja celów strategicznych powinna przełożyć się na następującą strukturę portfolio gier Spółki w 2025 roku:

- Co najmniej 3 gry o miesięcznych przychodach >1M USD każda,
- Co najmniej 3 gry o miesięcznych przychodach > 0,3M USD każda.

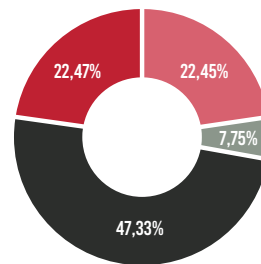
Szczegółowe cele strategiczne dostępne na [stronie internetowej Spółki](#) >

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



- Jarosław Wojczakowski
President
- Remigiusz Kościelny
Member of Supervisory Board
- Paweł Sominka
- Others

DANE FINANSOWE 2015 - 2022

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	H1 2022
Przychody ze sprzedaży	12 958,60	12 136,29	9 484,91	10 325,50	12 336,47	27 403,35	24 116,73	17 196,23
EBIDTA	1 359,77	7 432,18	5 012,68	1 873,27	6 620,98	7 389,34	-8 556,99	2 192,19
Zysk operacyjny	-1 024,42	3 414,26	797,79	4 426,88	1 760,12	2 993,41	-14 570,50	260,80
Zysk netto	7 587,49	2 995,95	-8 251,87	-5 448,87	420,95	2 094,41	-14 856,34*	71,70
Suma bilansowa	39 571,66	41 436,76	42 066,20	34 686,42	39 337,33	43 454,29	23 566,89	23 193,19
Aktywa trwałe	26 346,92	33 051,39	31 332,92	31 203,28	922,16	32 133,45	15 878,00	14 277,29
Aktywa obrotowe, w tym:	13 224,74	8 385,37	10 733,28	3 483,14	5 237,57	11 320,84	7 688,89	8 607,94
środki pieniężne	10 191,84	5 584,64	8 200,50	1 813,19	2 640,33	7 991,27	3 052,83	2 970,06
Kapitał własny	20 817,13	24 586,64	19 286,36	15 692,55	16 384,74	21 480,16	6 623,33	6 695,03
Zobowiązania długoterminowe	5 638,27	6 396,84	14 351,02	15 257,80	9 681,21	12 788,29	7 635,04	5 199,39
Zobowiązania krótkoterminowe	13 116,26	10 453,28	8 428,82	3 736,07	13 261,38	9 185,84	9 308,52	11 298,77
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	5 629,85	2 797,75	3 137,51	4 612,39	4 261,81	6 310,88	2 037,65	2 176,12

Dane podlegały audytowi lub przeglądowi przez Biegłego Rewidenta

Źródło: Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A.

*Na dzień 31.12.2021 dokonano jednorazowego odpisu aktualizującego z tytułu utraty wartości niektórych wartości niematerialnych na kwotę 12,3 mln zł, która obciążała wynik Spółki.

Dane w tys. zł

WSTĘPNE WYNIKI FINANSOWE 2022

I - VIII 2022

Przychody ze sprzedaży	23 930
Wyniki netto	- 449

Dane w tys. zł

KONTAKT IR:

AGNIESZKA LORBECKA

IR SPECIALIST

E-MAIL:

AGNIESZKA.LORBECKA@VIVIDGAMES.COM

+48 781 275 474



VIVID GAMES
HEADQUARTERS
OGIŃSKIEGO 2
85-092 BYDGOSZCZ
POLAND

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