VIVID GAMES

VIVID GAMES FACT SHEET

Maj
2023

O NAS

VIVID GAMES

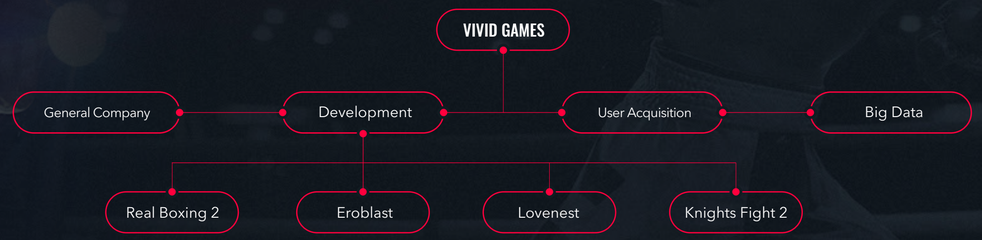
Vivid Games S.A. jest jednym z czołowych polskich producentów gier mobilnych.
Od 2006 roku tworzy ekscytujące gry, które rozpalają (nie tylko) sportowe emocje w milionach graczy.

Flagowa seria Spółki, "Real Boxing", została pobrana ponad 120 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie. Za swoje osiągnięcia Studio otrzymało wiele nagród, w tym dla "Najlepszego niezależnego producenta" oraz dla "Najlepszej polskiej gry roku" przyznawane przez Digital Dragons, a także prestiżowe wyróżnienie Apple "Editors' Choice".
W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 75 utalentowanych programistów, projektantów i artystów nie tylko powołuje do życia kolejne tytuły, ale też stale rozwija już dostępne gry, by maksymalizować ich potencjał i przychody.

Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie od 2012 roku. Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy.

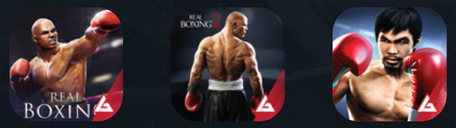
KTO? CO? GDZIE?

STRUKTURA SPÓŁKI



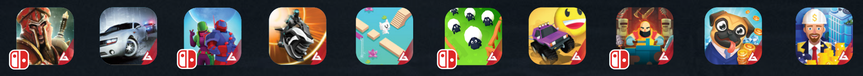
REAL BOXING™ BRAND

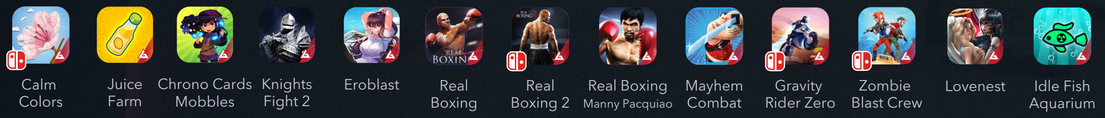
120 MLN POBRAŃ



NASZE PORTFOLIO

20+ AKTYWNYCH TYTUŁÓW





TAK TO WIDZIMY

MODEL BIZNESOWY

Nasz model biznesowy skupia się na rozwijaniu kompetencji deweloperskich, produkcji gier sportowych i casualowych na platformy mobilne przy wykorzystaniu wytworzonej wcześniej technologii. Spółka zamierza rozwijać się także poprzez strategiczne partnerstwa w obszarze co-developmentu, marketingu, oraz sprzedaży licencji na inne platformy rozrywki cyfrowej.
Wierzymy, że pozostając wiernymi naszej wizji i wartościom, możemy tworzyć światowej klasy gry, które podbiją serca graczy na całym świecie.

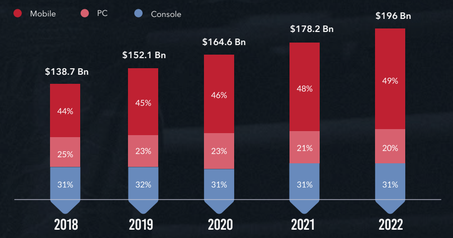
1. **Rozwijanie kompetencji deweloperskich**
Chcemy rozwijać obecne portfolio gier i poszerzać je o nowe, znakomite projekty. Kluczowe jest dla nas to, by robić to efektywnie, zachować zdrowy rachunek kosztów przy jednoczesnej wysokiej jakości tytułów. Każda następna gra powinna wykorzystywać zdobyte wcześniej know-how i wyprodukowane w Spółce technologie, mechaniki czy rozwiązania. Pozwoli to przyspieszyć wypuszczenie kolejnych tytułów na rynek, bez straty na ich atrakcyjności dla użytkowników.W kolejnych latach rozwiniemy efektywny development. Wzbogacimy zespoły projektowe o kolejnych specjalistów, przede wszystkim z zakresu programowania i designu. Usprawnimy istniejące procesy, wykorzystując też nowe narzędzia i rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji (AI) i uczenia maszynowego (ML).

2. **Tworzenie gier mobilnych**
Konsekwencja w tworzeniu wysokiej jakości, wciągających gier sportowych i casualowych pozwoliła nam zbudować silną markę i zaangażowaną społeczność użytkowników. By stale je rozwijać i równolegle zwiększać strumienie przychodów, produkujemy gry mobilne o sprawdzonej mechanice z potencjałem, by stać się silnymi IP, na których można zarabiać w różnych kanałach rozrywki cyfrowej. Promując kolejne gry, wykorzystamy zarówno istniejącą społeczność graczy, jak i nowe kanały marketingowe.

3. **Rozwój firmy poprzez strategiczne partnerstwa**
Zdajemy sobie sprawę z wagi partnerstw strategicznych w realizacji naszej wizji. Nawiązujemy współpracę z innymi firmami z branży gier komputerowych, wydawcami i dostawcami różnorodnych formatów cyfrowej rozrywki, w celu zwiększenia zasięgu i rozwoju naszych marek. Pomoże nam to promować nasze gry i uzyskać dostęp do nowych rynków, a także w pełni wykorzystać potencjał istniejącej grupy użytkowników.

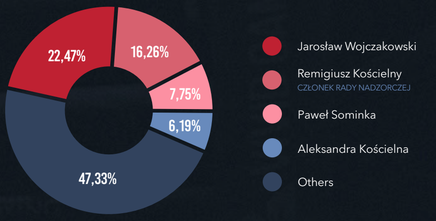
GLOBALNY RYNEK GIER 2018-2022

PROGNOZY Z PODZIAŁEM NA SEGMENTY 2018-2022, ZE SKUMULOWANY WSKAŹNIKIEM WZROSTU



AKCJONARIAT

GŁÓWNI UDZIAŁOWCY



ROCZNE RAPORTY FINANSOWE

DANE FINANSOWE 2015 - 2022

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	**2022**
Przychodey ze sprzedaży	12 958,60	12 136,29	9 484,91	10 325,50	12 336,47	27 403,35	24 116,73	37 378,68
EBITDA	1 359,77	7 432,18	5 012,68	1 873,27	6 620,98	7 389,34	-8 556,99	4 985,31
Zysk operacyjny	-1 024,42	3 414,26	797,79	4 426,88	1 760,12	2 993,41	-14 570,50	1 112,70
Zysk netto	7 587,49	2 995,95	-8 251,87	-5 448,87	420,95	2 094,41	-14 856,34	690,47
Suma bilansowa	39 571,66	41 436,76	42 066,20	34 686,42	39 337,33	43 454,29	23 566,89	19 346,06
Aktywa trwałe	26 346,92	33 051,39	31 332,92	31 203,28	922,16	32 133,45	15 878,00	12 783,18
Aktywa obrotowe	13 224,74	8 385,37	10 733,28	3 483,14	5 237,57	11 320,84	7 688,89	6 562,88
Środki pieniężne	10 191,84	5 584,64	8 200,50	1 813,19	2 640,33	7 991,27	3 052,83	1 687,41
Kapitał własny	20 817,13	24 586,64	19 286,36	15 692,55	16 384,74	21 480,16	6 623,33	7 313,80
Zobowiązania długoterminowe	5 638,27	6 396,84	14 351,02	15 257,80	9 681,21	12 788,29	7 635,04	3 903,67
Zobowiązania krótkoterminowe	13 116,26	10 453,28	8 428,82	3 736,07	13 261,38	9 185,84	9 308,52	8 128,59
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	-890,62

Dane podlegały audytowi lub przeglądowi przez Biegłego Rewidenta - Źródło: Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe Grupy Kapitałowej VIVID GAMES S.A.

Dane w tys. PLN

KONTAKT IR: AGNIESZKA LORBIECKA - DZIKOWSKA /IR MANAGER/ E-MAIL: AGNIESZKA.LORBIECKA@VIVIDGAMES.COM TELEFON: +48 781 275 474