

O NAS VIVID GAMES

Vivid Games S.A. jest jednym z czołowych polskich producentów gier mobilnych.

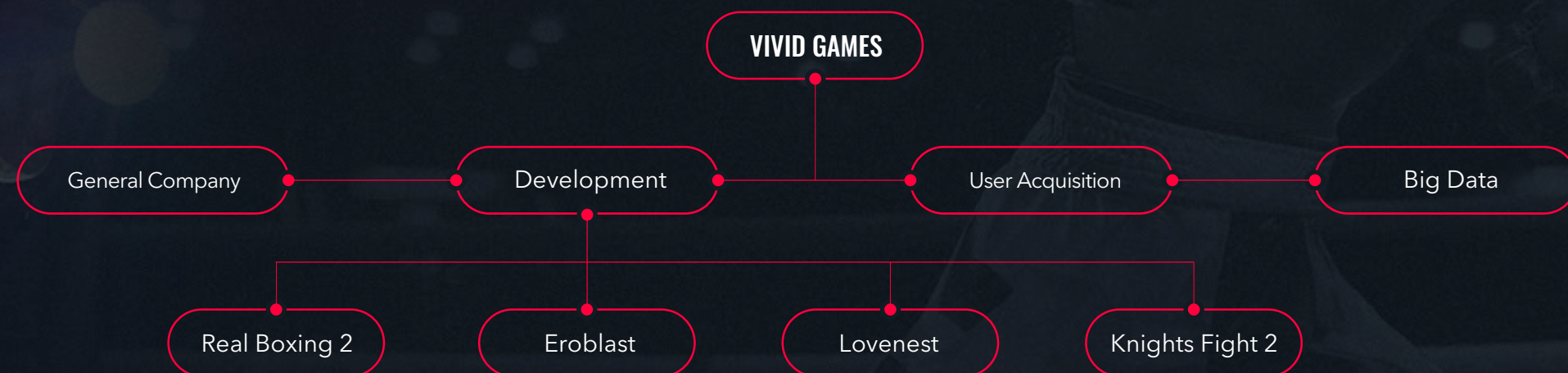
Od 2006 roku tworzy ekscytujące gry, które rozpalają (nie tylko) sportowe emocje w milionach graczy.

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

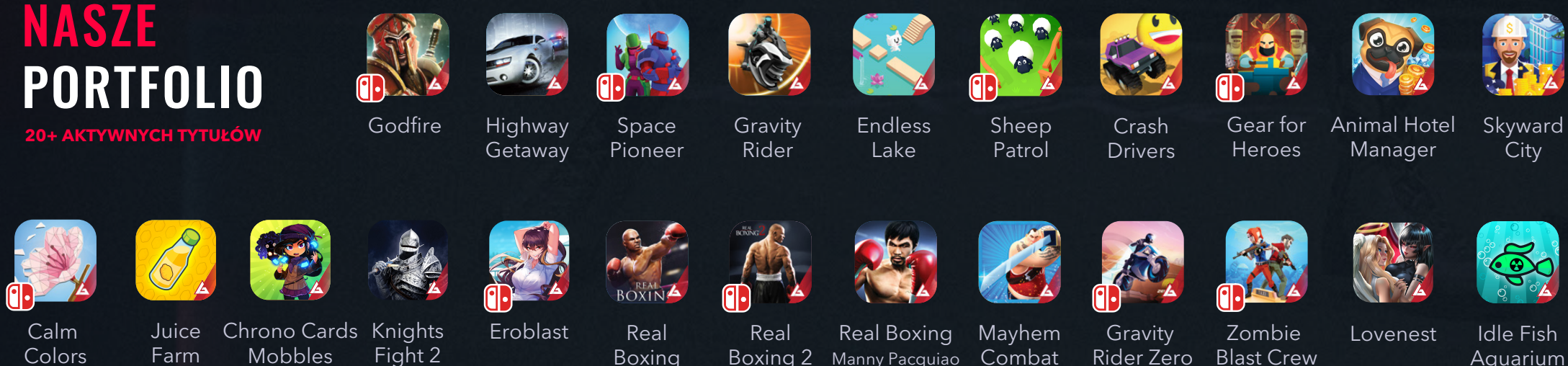


125 MLN
POBRAŃ



NASZE PORTFOLIO

20+ AKTYWNYCH TYTUŁÓW



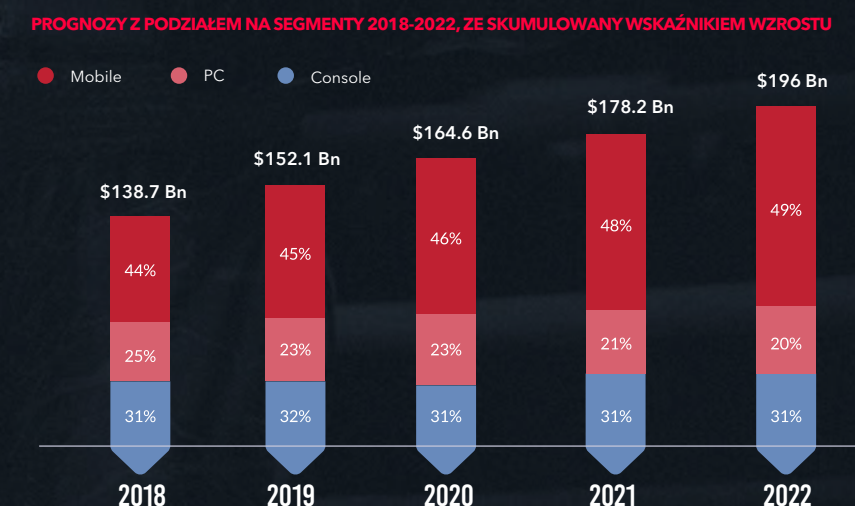
TAK TO WIDZIMY MODEL BIZNESOWY

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.

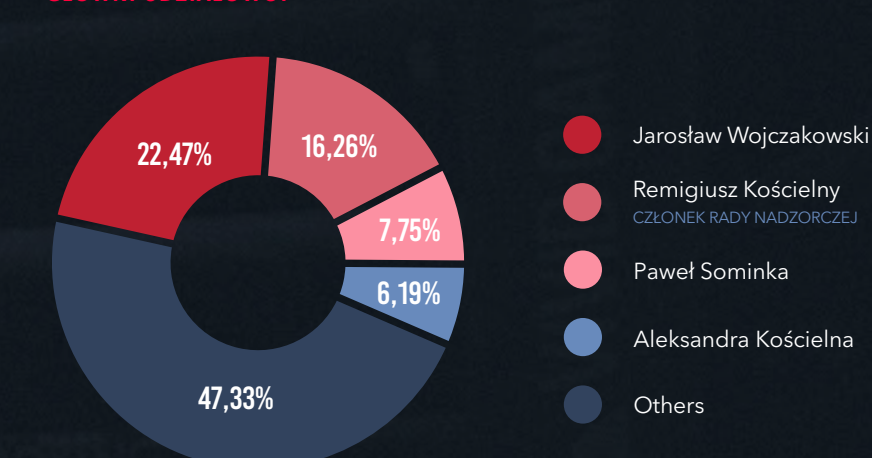
- Rozwijanie kompetencji deweloperskich**
Chcemy rozwijać obecne portfolio gier i poszerzać je o nowe, znakomite projekty. Kluczowe jest dla nas to, by robić to efektywnie, zachować zdrowy rachunek kosztów przy jednoczesnej wysokiej jakości tytułów. Każda następna gra powinna wykorzystywać zdobyte wcześniej 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).
- 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.
- 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 wykorzystają potencjał istniejącej grupy użytkowników.

GLOBALNY RYNEK GIER 2018-2022

PROGNOZY Z PODZIAŁEM NA SEGMENTY 2018-2022, ZE SKUMULOWANYM WSKAZNIKIEM WZROSTU



AKCJONARIAT GŁÓWNI UDZIAŁOWCY



ROCZNE RAPORTY FINANSOWE DANE FINANSOWE 2016 - 2023

| | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | H1 2023 |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|
| Przychody ze sprzedaży | 12 136,29 | 9 484,91 | 10 325,50 | 12 336,47 | 27 403,35 | 24 116,73 | 37 378,68 | 11 664,76 |
| EBITDA | 7 432,18 | 5 012,68 | 1 873,27 | 6 620,98 | 7 389,34 | -8 556,99 | 4 985,31 | 2 378,15 |
| Zysk operacyjny | 3 414,26 | 797,79 | 4 426,88 | 1 760,12 | 2 993,41 | -14 570,50 | 1 112,70 | 703,59 |
| Zysk netto | 2 995,95 | -8 251,87 | -5 448,87 | 420,95 | 2 094,41 | -14 856,34 | 690,47 | 498,23 |
| Suma bilansowa | 41 436,76 | 42 066,20 | 34 686,42 | 39 337,33 | 43 454,29 | 23 566,89 | 19 346,06 | 19 118,25 |
| Aktywa trwałe | 33 051,39 | 31 332,92 | 31 203,28 | 922,16 | 32 133,45 | 15 878,00 | 12 783,18 | 13 388,67 |
| Aktywa obrotowe | 8 385,37 | 10 733,28 | 3 483,14 | 5 237,57 | 11 320,84 | 7 688,89 | 6 562,88 | 5 729,58 |
| Środki pieniężne | 5 584,64 | 8 200,50 | 1 813,19 | 2 640,33 | 7 991,27 | 3 052,83 | 1 687,41 | 1 126,18 |
| Kapitał własny | 24 586,64 | 19 286,36 | 15 692,55 | 16 384,74 | 21 480,16 | 6 623,33 | 7 313,80 | 7 823,66 |
| Zobowiązania długoterminowe | 6 396,84 | 14 351,02 | 15 257,80 | 9 681,21 | 12 788,29 | 7 635,04 | 3 903,67 | 3 303,81 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 10 453,28 | 8 428,82 | 3 736,07 | 13 261,38 | 9 185,84 | 9 308,52 | 8 128,59 | 7 990,78 |
| Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej | 2 797,75 | 3 137,51 | 4 612,39 | 4 261,81 | 6 310,88 | 2 037,65 | -890,62 | 1 741,78 |

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