VIVID GAMES

STYCZEŃ 2022

VIVID GAMES

Vivid Games S.A. jest jednym z wiodących polskich deweloperów i wydawców gier na platformy mobilne. Od ponad dekady pracuje nad fantastycznymi tytułami, jak te z serii Real Boxing - najbardziej rozpoznawalnej marki wśród gier bokserskich na świecie. Za swoje osiągnięcia otrzymał wiele wyróżnień m.in. dla „Najlepszego Producenta Niezależnego" i „Najlepszej Polskiej Gry Roku" kapituły Digital Dragons czy prestiżowe wyróżnienie Apple „Editors' Choice".

Vvid Games jest zespołem 85 pasjonatów, którym przyświeca misja tworzenia gier dających graczom masę rozrywki na niespotykanym dotąd poziomie. By móc realizować ten cel podejmuje ryzyko poszukiwania nowych nieznanych dotąd kierunków, stawiając sobie przy tym wysoko poprzeczkę. Spółka ma wizję siebie jako światowej klasy studia gier mobilnych z pokaźnym portfolio tytułów osiągających globalne sukcesy przy założeniu niekorporacyjnych metod działania.

Zespół z całego świata pracuje zdalnie, choć pracownicy mają do dyspozycji także biura w Bydgoszczy oraz Warszawie. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na GPW w Warszawie od 2012 roku.

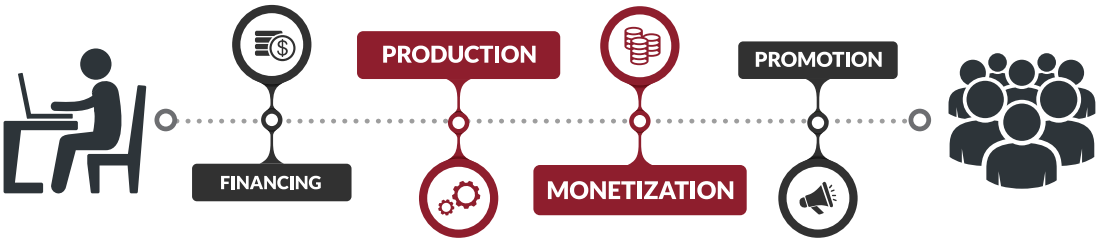
ATUTY I PODSTAWY ROZWOJU

- Działalność grupy w najszybciej rosnącym sektorze rynku gier **o wartości $204,6 mld*.**
- Rozpoznawalnośc marki **Real Boxing®** na całym świecie.
- Globalna, w **100% cyfrowa sprzedaż** eliminująca dodatkowe koszty tworzenia nośników.
- **Wysoki potencjał** komercyjny modelu biznesowego Game as a Service.
- Blisko **3,5 mld użytkowników gier mobilnych.**

*Newzoo

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.



STRATEGIA SPÓŁKI 2022 - 2025

W dniu 29 listopada 2021 roku Zarząd Spółki ogłosił aktualizację strategii na lata 2022-2025 (ESPI 49/2021). W okresie od 2022 do 2025 roku podstawowym przedmiotem działalności pozostanie produkcja i wydawnictwo gier mobilnych free-to-play w modelu Game as a Service. Za kluczowe dla osiągnięcia poniższych założeń, Spółka uważa inwestycje w obszary uczenia maszynowego, analityki oraz metod płatnego pozyskiwania użytkowników.

CEL DLA PORTFOLIO W 2025 ROKU

+3 GRY O PRZYCHODACH **$1 MLN+** MIESIĘCZNIE

+3 GRY O PRZYCHODACH **$0,3 MLN+** MIESIĘCZNIE

FILARY DZIAŁALNOŚCI 2022 - 2025

Rozwój w latach 2022-2025 oprze się na trzech filarach działalności:

I. Rozwój tytułów z obecnego portfolio

- **Cel 1:** Wyskalowanie przychodów z Real Boxing 2 do poziomu ponad 1M USD miesięcznie do końca 2023.
- **Cel 2:** Rozwój drugiego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu ponad 1M USD miesięcznego przychodu do 2025.
- **Cel 3:** Rozwój jednego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu 0,3M USD miesięcznego przychodu w okresie do 2025.

II. Stworzenie nowej gry na bazie meta-gry Real Boxing 2

- **Cel:** Wydanie w 2023 roku nowej gry własnej stworzonej na podstawie meta-gry Real Boxing 2.

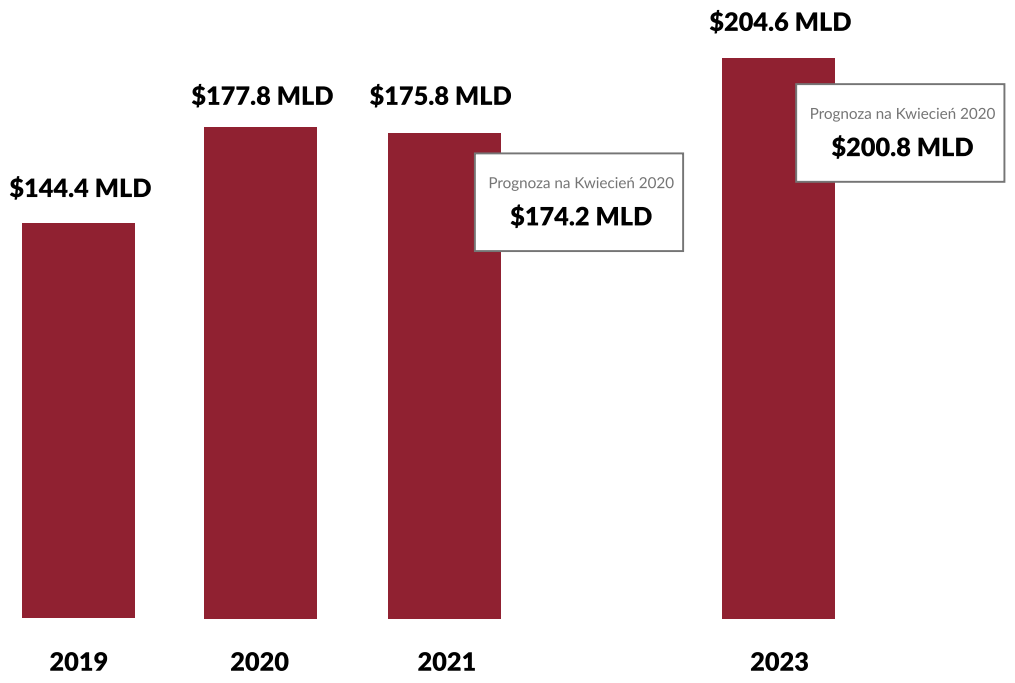
III. Publishing nowych tytułów w podziale na 2 linie portfolio (symulatory walki i gry sportowe oraz gry casual i mid-core games):

- **Cel 1:** Pozyskanie nowych tytułów w tej kategorii, w tym jednego, który do 2025 osiągnie poziom ponad 1M USD przychodu miesięcznie.
- **Cel 2:** Pozycjonowanie się jako wydawcy gier w kategoriach symulatory walki i gry sportowe.
- **Cel 3:** Wprowadzenie do portfolio do 2025 dwóch nowych gier na poziomie 0,3M USD przychodu miesięcznie i rozpoczęcie skalowania ich do poziomu 1M USD przychodu miesięcznie poprzez sprawnie działający UA.

ŚWIATOWY RYNEK GIER

PROGNOZA WZROSTU

Prognoza na segment do 2023 r.

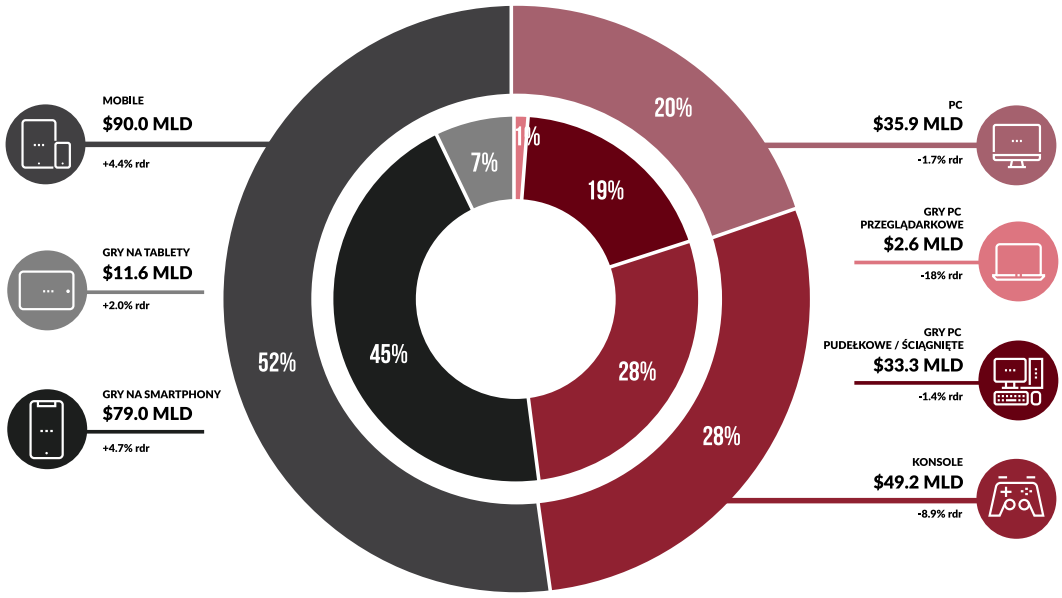


+7.2 %

Cały Rynek CAGR 2019 - 2023

PODZIAŁ RYNKU ZE WZGLĘDU NA PLATFORMĘ

Na urządzenie i segment z rocznymi wskaźnikami wzrostu.

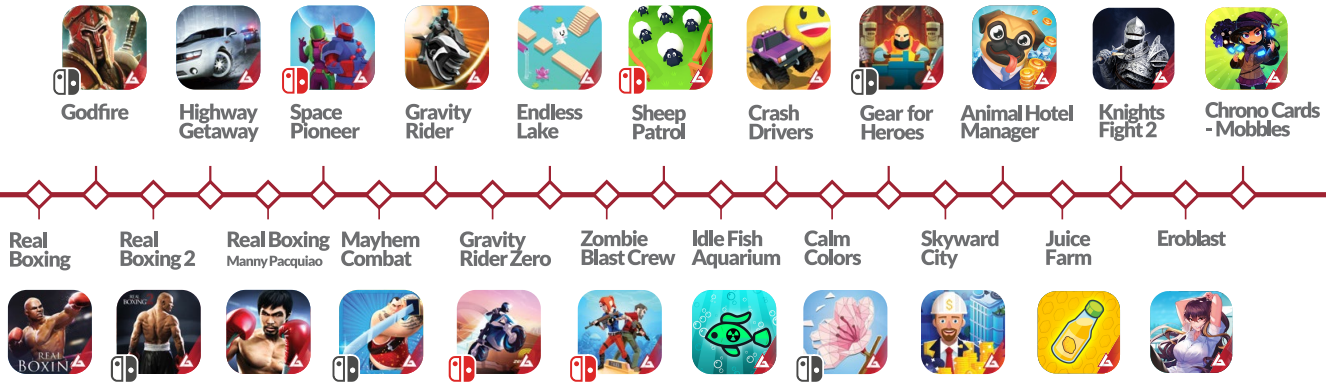


$90.7 MLD

Przychody gier mobilnych w 2021 r. stanowiły 52% rynku światowego.

Infografiki wykonane na podstwie źródła: ***newzoo.com/globalgamesmarket***

PORTFOLIO PRODUKTÓW



KLUCZOWE FAKTY

- Globalna, w pełni cyfrowa produkcja.
- Bogate doświadczenie w produkcji i wydawnictwie na platformy mobilne: iOS i Android.
- Konsekwentny, bazujący na danych rozwój kluczowych gier w modelu Game as a Service (GaaS).
- Efektywna strategia UA (pozyskiwania użytkowników).
- Rozwój technologii wspierających - big data i analityki.
- Efektywana monetyzacja reklamowa z wykorzystaniem własnej innowacyjnej platformy BidLogic.
- Zmierzalne cele dalszego rozwoju.

NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

REAL BOXING

Real Boxing™ jak żadna inna gra sportowa przenosi emocje bokserskich walk na platformy mobilne. Dzięki zastosowaniu silnika Unreal Engine, nagraniu sesji Motion Capture oraz wykorzystaniu zaawansowanych animacji udało się stworzyć widowisko, które nieustannie zachwyca graczy na całym świecie.

Bogata oprawa graficzna Real Boxing™ idzie w parze z wciągającą rozgrywką oraz doskonałym sterowaniem. Tytuł jest konsekwentnie rozwijany w modelu Game as a Service. W 2021 roku, w kilka lat po premierze osiąga rekordowe przychody, a zespół pracuje nad ich wyskalowaniem do 2023 do poziomu >1 mln USD miesięcznie.

MARKA REAL BOXING®

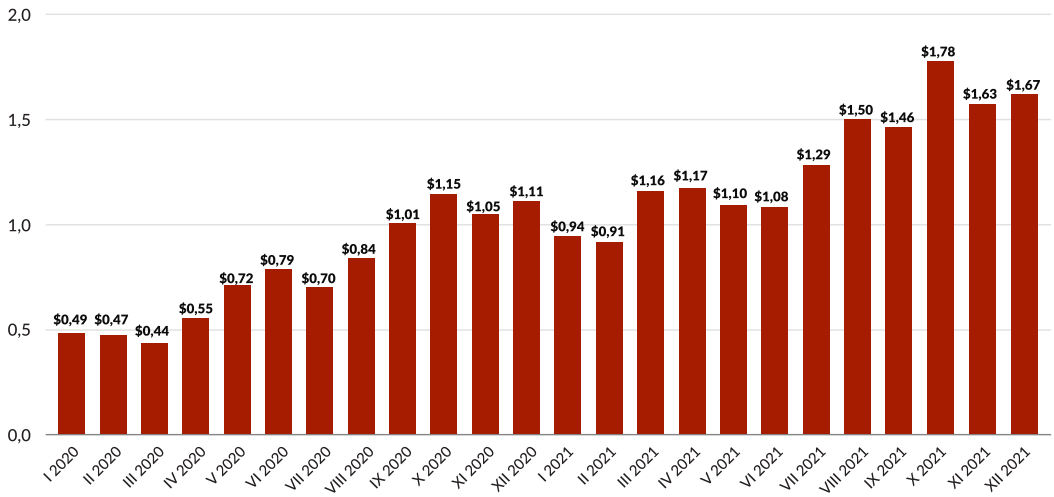
103 MLN
POBRAŃ

1 LICZNE NAGRODY I WYRÓŻNIENIA
M. IN. APPSTORE EDITOR'S CHOICE, POCKET GAMER AWARD, ANDROIND QUALITY INDEX BEST APP EVER

- Największa i najbardziej znana bokserska gra mobilna.
- Premiera pierwszej części Real Boxing w 2012 roku.
- **103 mln pobrań gier.**
- Nagroda dla najlepszej polskiej gry mobilnej 2012 roku.
- Najlepsza gra sportowa na platformie Android w 2013.
- Dostępna na: iOS, Android, PC, Mac, PlayStation Vita, Nintendo Switch.

ARPU
w USA

średni przychód z gracza w USA



HISTORIA

HISTORIA

ROK	
2006	Rozpoczęcie działalności
2008	Nagroda dla najlepszej gry strategicznej na App Store dla gry Samurai Puzzle Battle
2009	Produkcja oficjalnej gry Moto GP 2009
2010	Produkcja opartej na TV licencji gry NCIS na zlecenie firmy Mr. Goodliving z Finlandii
2012	**Publikacja gry Real Boxing**
	Debiut na New Connect
	Nagroda **polskiej gry roku** dla Real Boxing na festiwalu Digital Dragons
2013	Real Boxing tytułem startowym nowej konsoli **Nvidia Shield**
2014	Publikacja gry ***Godfire: Rise of Prometheus***
2015	Publikacja gry ***Real Boxing 2 Rocky***
2016	Przeniesienie notowań na rynek regulowany **GPW**
	Premiera gry ***Real Boxing Manny Pacquiao***
2018	Publikacja gier ***Space Pioneer***, ***Gravity Rider*** oraz ***Mayhem Combat***
2019	Rozpoczęcie programu publikacji gier casual
	Stworzenie nowej, technologicznej linii biznesowej automatyzacji testów gier **Quasu**
	Publikacja 9 gier mobilnych w tym ***Zombie Blast Crew*** oraz ***Gravity Rider Zero***
	Premiery pierwszych tytułów na Nintendo Switch
2020	Rozszerzenie oferty gier Vivid Games na Nintendo Switch.
	Zbycie praw do platformy Quasu.
	Publikacja gry Knights Fight 2
2021	Pozyskanie i wydanie mobilnej gry karcianej Chrono Cards: Mobbles.
	Premiera mobilnej gry Eroblast.
	Premiera Real Boxing 2 na Nintendo Switch.
	Konsolidacja spółek w grupie kapitałowej.
	Aktualizacja strategii rozwoju na lata 2022-2025.

ZARZĄD I DANE FINANSOWE

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.

DANE FINANSOWE 2014 - 2021

	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	1H 2021
Przychody ze sprzedaży	**13 590,18**	**12 958,60**	**12 136,29**	**9 484,91**	**10 325,50**	**12 336,47**	**27 403,35**	**9 859,59**
EBIDTA	**2 980,33**	**1 359,77**	**7 432,18**	**5 012,68**	**1 873,27**	**6 620,98**	**7 389,34**	**1 563,80**
Zysk operacyjny	**1 102,17**	**-1 024,42**	**3 414,26**	**797,79**	**4 426,88**	**1 760,12**	**2 993,41**	**-1 487,11**
Zysk netto	**670,62**	**7 587,49**	**2 995,95**	**-8 251,87**	**-5 448,87**	**420,95**	**2 094,41**	**-1 764,87**
Suma bilansowa	14 036,70	39 571,66	41 436,76	42 066,20	34 686,42	39 337,33	43 454,29	36 901,28
Aktywa trwałe	9 447,08	26 346,92	33 051,39	31 332,92	31 203,28	922,16	32 133,45	30 253,91
Aktywa obrotowe, w tym:	4 589,62	13 224,74	8 385,37	10 733,28	3 483,14	5 237,57	11 320,84	6 647,37
środki pieniężne	1 556,07	10 191,84	5 584,64	8 200,50	1 813,19	2 640,33	7 991,27	3 008,24
Kapitał własny	3 587,71	20 817,13	24 586,64	19 286,36	15 692,55	16 384,74	21 480,16	19 714,80
Zobowiązania długoterminowe	2 332,22	5 638,27	6 396,84	14 351,02	15 257,80	9 681,21	12 788,29	10 261,98
Zobowiązania krótkoterminowe	8 116,77	13 116,26	10 453,28	8 428,82	3 736,07	13 261,38	9 185,84	6 924,50
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	4 818,28	5 629,85	2 797,75	3 137,51	4 612,39	4 261,81	6 310,88	221,68

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

WSTĘPNE WYNIKI FINANSOWE 2021

	I - XII 2021
Przychody ze sprzedaży	24 140
Wyniki netto	- 2 340

Dane w tys. zł