

RAPORT KWARTALNY

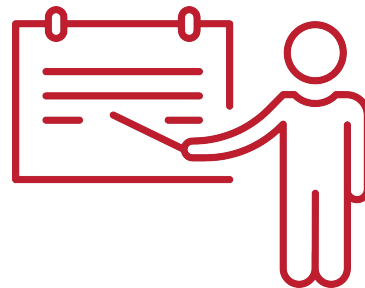
I KWARTAŁ 2024

Vivid Games S.A.
Bydgoszcz, 28. maja 2024 r.



SPIS TREŚCI

- List Zarządu
- Strategia i czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i przeliczeniu na EUR
- Podsumowanie operacyjne Q1 2024
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Informacje finansowe
- Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST ZARZĄDU

“

Szanowni Akcjonariusze,

Zapraszam Państwa do zapoznania się z raportem za I kwartał 2024 roku.

Zgodnie z założeniami na 2024, priorytetem zarówno w I kwartale jak i w kolejnych okresach był i jest rozwój Real Boxing 3. W kwietniu przeprowadziliśmy techniczny soft launch tytułu, który potwierdził właściwe funkcjonowanie kluczowych elementów takich jak multiplayer w opcji player vs. player. W ramach analizy wyników wyciągamy wnioski, które nanosimy na zaktualizowaną roadmapę projektu. Chcemy, by tytuł, już w momencie globalnej premiery, angażował użytkowników i dysponował rozwiniętą monetyzacją. Wszystko wskazuje na to, że jesteśmy na dobrej drodze.

W pierwszym kwartale zawarliśmy też nową umowę kredytową, która wzmacnia naszą elastyczność finansową. Będąc świadomi tego, że na intensywny rozwój potrzeba istotnych nakładów, nie zatrzymujemy się jednak w rozwoju sieci naszych partnerów strategicznych. Dziękujemy za Państwa zaufanie. Pozostajemy zmotywowani do dalszego rozwoju i gotowi stawić czoła przyszłym wyzwaniom.

Z wyrazami szacunku,

Piotr Gamracy



MODEL BIZNESOWY I STRATEGIA NA LATA 2023 - 2026

Strategiczne kierunki rozwoju spółki

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. Strategia oparta na opisanych niżej założeniach została przedstawiona w raporcie bieżącym ESPI nr 12/2023 z 13 kwietnia 2023 roku.

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 zdrową strukturę 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).

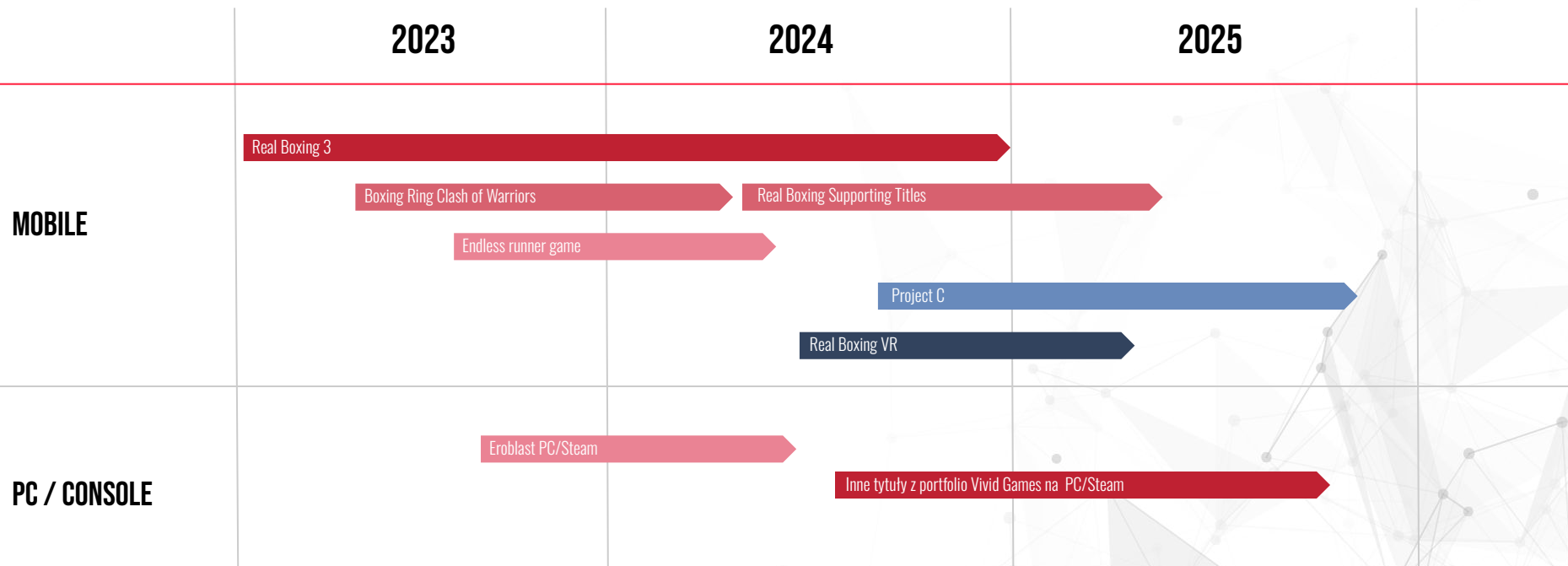
2. Tworzenie gier mobilnych

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.

ROADMAPA STRATEGII



CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA ROZWÓJ

Najważniejsze aspekty wpływające na potencjał wyników

Na przyszły potencjał wyników Spółki ma wpływ wiele czynników związanych z otoczeniem rynkowym, wypracowanym wizerunkiem, wzrostem jakości produkowanych gier, rozbudową portfolio produktów i wiele innych. Najważniejsze z nich zostały przedstawione poniżej:

- działalność w sektorze gier mobilnych, tj. najszybciej rozwijającym się segmencie rynku gier komputerowych, którego prognozowana na 2026 wartość to aż 205,4 mld USD (wzrost 1,3% CAGR 2021-2026)*,
- wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego free-to-play, umożliwiający generowanie wysokich przychodów w długiej perspektywie czasu,
- światowa rozpoznawalność marki Real Boxing, pozostającej liderem segmentu gier bokserskich na platformach mobilnych przyczyniająca się do utrwalania pozytywnego wizerunku Spółki,
- efektywny marketing w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający osiągnięcie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, umożliwiający odpowiednie zaprojektowanie, wykonanie i zarządzanie grami free-to-play,
- pozyskanie, utrzymanie oraz motywacja pracowników z odpowiednimi umiejętnościami i doświadczeniem w zakresie wszystkich niezbędnych obszarów działalności Spółki,
- zapewnienie wydajnego systemu zarządzania oraz efektywności produkcji, dzięki której możliwa jest praca nad kilkoma projektami w tym samym czasie, oraz częsta weryfikacja ich jakości w trakcie fazy tzw. soft-launch,
- wykorzystywanie rozwiązań technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny.

*źródło: NewZoo, *Games market trends to watch in 2024 Report*

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

SYTUACJA FINANSOWA	31.03.2024 W TYS PLN	31.12.2023 W TYS PLN	31.03.2023 W TYS PLN	31.03.2024 W TYS EUR	31.12.2023 W TYS EUR	31.03.2023 W TYS EUR
Aktywa trwałe	10 883,30	10 601,08	12 905,09	2 530,47	2 438,15	2 760,15
Aktywa obrotowe	2 649,98	3 306,20	5 925,75	616,15	760,40	1 267,40
Aktywa razem	13 533,28	13 907,28	18 830,84	3 146,62	3 198,55	4 027,56
Kapitał własny	4 493,57	4 804,24	7 296,84	1 044,80	1 104,93	1 560,65
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	750,68	742,54	690,53
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	4 677,75	1 631,12	4 490,13	1 087,62	375,14	960,35
Kredyty i pożyczki	3 220,51	0,00	900,00	748,80	0,00	192,49
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	4 361,96	7 471,92	7 043,87	1 014,20	1 718,47	1 506,55
Kredyty i pożyczki	0,00	2 650,00	0,00	0,00	609,48	0,00
Dłużne papiery wartościowe	0,00	0,00	1 580,36	0,00	0,00	338,01

CAŁKOWITE DOCHODY	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2023 31.03.2023 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR	01.01.2023 31.03.2023 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	4 838,39	6 691,80	1 119,71	1 423,64
Przychody ze sprzedaży	3 893,53	5 752,76	901,05	1 223,86
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	944,86	939,04	218,66	199,77
Koszty działalności operacyjnej	-5 235,47	-6 900,99	-1 211,61	-1 468,14
Zysk (-strata) na sprzedaży	-397,08	-209,19	-91,89	-44,50
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-220,92	64,34	-51,13	13,69
Całkowite dochody ogółem	-310,67	-16,96	-71,90	-3,61
EBITDA	461,47	894,02	106,79	190,20

PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2023 31.03.2023 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR	01.01.2023 31.03.2023 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	297,64	333,65	68,88	70,98
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-963,88	-942,95	-223,06	-200,61
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	511,54	-105,71	118,38	-22,49
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	527,40	972,40	122,05	206,87

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2023 31.03.2023 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR	01.01.2023 31.03.2023 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	-0,01	0,00	0,00	0,00
Zysk na jedną akcję rozwodniony	-0,01	0,00	0,00	0,00
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	-310,67	-16,96	-71,90	-3,61
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 800	32 169 485	32 285 800	32 169 485
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 800	32 169 485	32 285 800	32 169 485

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

1. Dla pozycji sprawozdania z sytuacji finansowej – kurs NBP z dnia:

31 marca 2024 roku - 1 EUR = 4,3009 PLN

31 grudnia 2023 roku - 1 EUR = 4,3480 PLN

31 marca 2023 roku - 1 EUR = 4,6755 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w pierwszym kwartale danego roku

- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w pierwszym kwartale danego roku

2024 roku 1 EUR = 4,5284. PLN

2023 roku 1 EUR = 4,6883 PLN

SPECYFIKA PODEJŚCIA GAAS

Game As a Service

Kluczowe dla wieloletniego generowania przychodów z gry, jest podejście do niej jak do usługi (GaaS - game as a service). Gra wymaga nieustannego rozwoju, by utrzymać zaangażowanie użytkowników. Stały rozwój gry, angażowanie użytkowników w kolejne rozgrywki i oferowanie im nowych poziomów czy funkcjonalności jest w stanie związać gracza z tytułem na wiele miesięcy, a nawet lat i tym samym wielokrotnie zwiększa szanse na udaną monetyzację.

W przeciwieństwie do rynku PC czy konsol, gry mobilne - jak pokazało już wiele gier z segmentu - monetyzują się na przestrzeni lat, zwiększając swoją skalę małymi krokami. Często maksimum przychodów osiągają po 10 latach od debiutu.

Właśnie dlatego nieustannie rozwijamy najbardziej dochodowe z naszych tytułów, inwestujemy w big data i analitykę, by poznać i zaspokoić potrzeby naszych graczy. Dla zbudowania dużej zaangażowanej społeczności, kluczowe jest umiejętne pozyskiwanie, przede wszystkim płatne, płacących użytkowników (UA).



PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q1 2024



MARKA REAL BOXING

“ **Real Boxing 2** pozostaje kluczowym tytułem w portfolio Vivid Games i będzie nie tylko wspierany, ale również intensywnie rozwijany do czasu premiery kolejnej części bokserskiej sagi i później.

Seria Real Boxing to najsilniejsza, flagowa marka Vivid Games. Do końca kwietnia 2024 gry marki zostały pobrane łącznie ponad 131 mln razy.

W I kwartale 2024 roku zespół projektowy skupił się na implementacji kolejnych kampanii Live Ops, które każdorazowo w istotny sposób zwiększają zaangażowanie użytkowników.

Ponadto w tytule stale prowadzone są niezbędne działania dostosowujące grę do nowych wymagań technicznych i formalnych kanałów sprzedaży.

W raportowanym okresie tytuł kilkakrotnie otrzymał wyróżnienia w postaci featuringów w kanałach sprzedaży, jednak były one dedykowane niewielkim rynkom.

Real Boxing 2 pozostaje kluczowym tytułem w portfolio Vivid Games i będzie nie tylko wspierany, ale również intensywnie rozwijany do czasu premiery kolejnej części bokserskiej sagi i później.

Real Boxing 2: www.youtube.com/watch?v=ydZUXcrFu1I

Real Boxing 2 na Nintendo Switch:

www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/



REAL BOXING™ 2

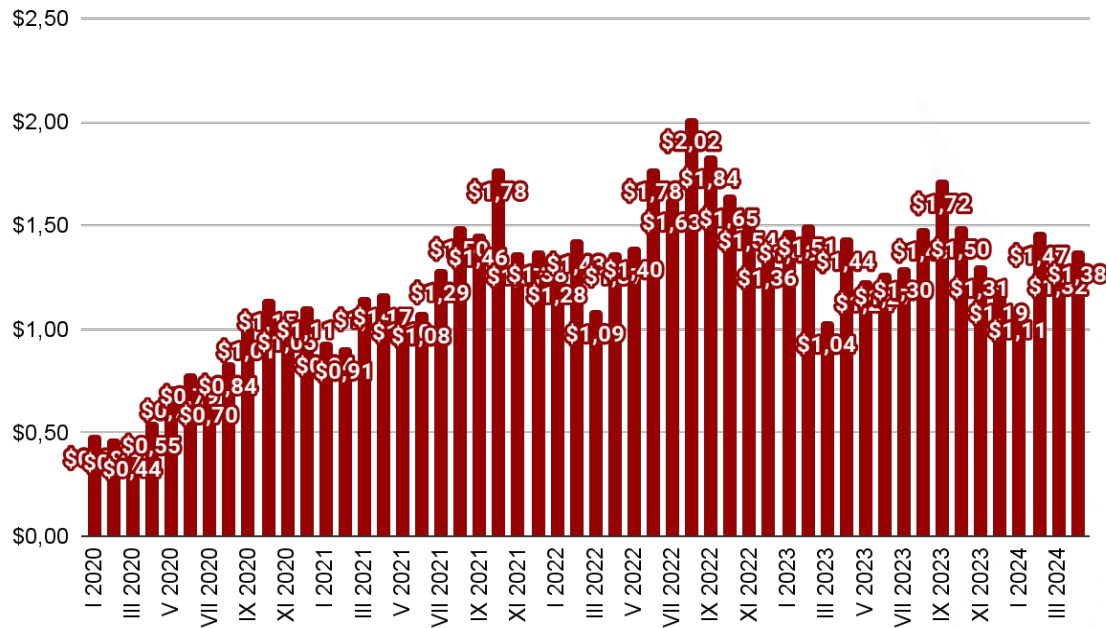
2,64 MLN
Pobrania

5,19 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

1,19 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE ZA Q1 2024
*wg kursu z dnia 31.03.2024
1USD=3,9886 PLN

ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL
BOXING™ 2

2,64 MLN

Pobrania

5,19 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

1,19 MLN PLN

Wydatki na UA

DANE ZA Q1 2024

*wg kursu z dnia 31.03.2024

1USD=3,9893 PLN

KNIGHTS FIGHT 2: NEW BLOOD

“ W I kwartale 2024 roku przeprowadzono aktualizację SDK reklamowych, która pozwoliła na rozpoczęcie działań z zakresu ASO. Wyeliminowano też najczęściej zgłaszane przez użytkowników błędy. Obecnie Spółka jest w trakcie przenoszenia kodu gry na własne serwery.

Knights Fight 2 to symulator średniowiecznych walk charakteryzujący się wysokiej jakości grafiką i animacją 3D, jak również szerokimi możliwościami personalizacji budynków i rynsztunku. Tytuł trafił do portfolio Spółki w ramach zawartej w marcu 2020 roku umowy wydawniczej. Gra należy do segmentu mid-core. W związku z rozwiązaniem przez producenta tytułu umowy wydawniczej w grudniu 2021, gra nie była dystrybuowana przez niemal cały 2022 roku.

Gra wróciła na konta dystrybucyjne Vivid Games po blisko rocznych negocjacjach, pod nazwą Knight Fights 2: New Blood, w ostatnich dniach grudnia 2022 roku i od tego momentu sukcesywnie zwiększa grono odbiorców.

Zespół projektowy po stronie Vivid Games sukcesywnie testuje kolejne kreacje marketingowe i poprawia rentowność tytułu dzięki działaniom z zakresu ASO. Do końca II kwartału 2024 zaplanowane jest przeniesienie gry na serwery Spółki i dalszy rozwój tytułu. W ostatnich dniach maja 2024 r. dystrybucja gry została czasowo wstrzymana w związku z blokadą nałożoną przez dostawcę serwerów na spółki powiązane z podmiotami z Białorusi. Po przeniesieniu gry na serwery Spółki, dystrybucja zostanie wznowiona.

Knights Fight 2: New Blood: <https://shorturl.at/ipt48>



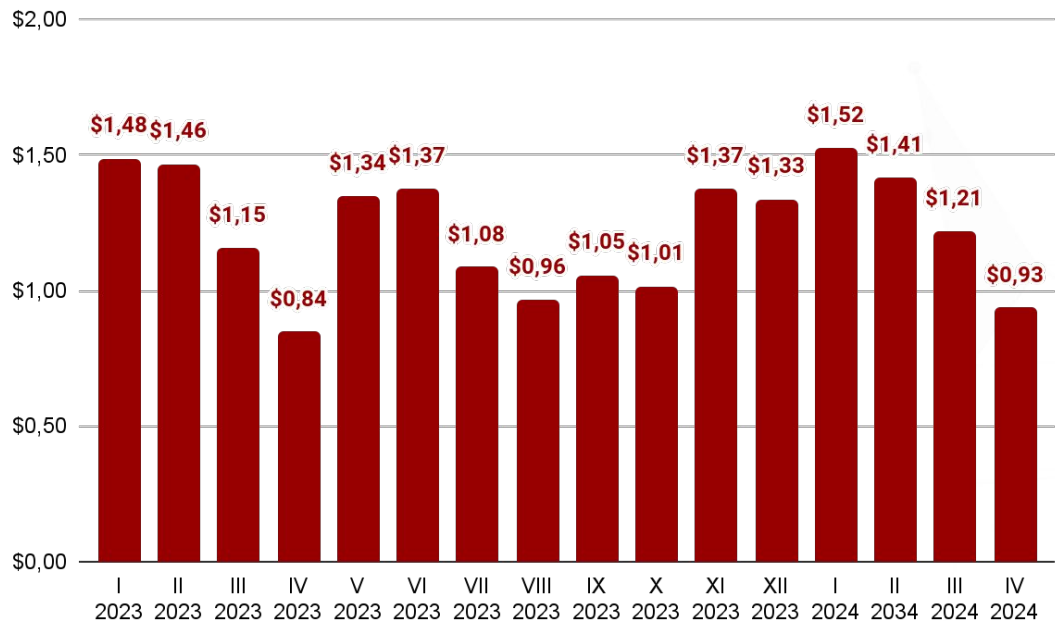
234 TYS.
Pobrania

5,51 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

80 TYS. PLN*
Wydatki na UA

DANE ZA Q1 2024

KNIGHTS FIGHT 2 - ARPU (ŚREDNI PRZYCHÓD Z GRACZA) W USA



234 TYS.

Pobrania

5,51 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

80 TYS. PLN*

Wydatki na UA

DANE ZA Q1 2024

EROBLAST

“ Spółka aktualizuje grę w niezbędnym zakresie i dba o jej dostosowanie do wymagań platform dystrybucyjnych, jednak nie są obecnie planowane aktualizacje rozwijające tytuł.

Eroblast to inspirowany stylem anime symulator randek należący do popularnego gatunku blast.

W związku z pogarszającą się na skutek czynników zewnętrznych, związanych z polityką kanałów sprzedaży oraz sytuacją na rynku płatnego pozyskiwania użytkowników (UA), rentownością gry, zespół projektowy został przesunięty do pracy nad nowymi tytułami. W I kwartale 2024 Spółka zrealizowała jedynie niezbędne aktualizacje tytułu i przeprowadziła niewielkie kampanie UA.

Na podstawie zawartej we wrześniu 2023 umowy z QubicGames S.A., port gry dedykowany komputerom PC trafił w maju do globalnej dystrybucji na platformie Steam. Jest to kolejna po Nintendo Switch platforma sprzętowa na której Eroblast jest dostępny poza urządzeniami mobilnymi.

Eroblast:

www.youtube.com/watch?v=Di66pCT8CGY&feature=youtu.be



eroblast

X,XX MLN

Pobrania

10,90 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

47 TYS. PLN

Wydatki na UA

DANE ZA Q1 2024

REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to kolejny tytuł bokserskiej sagi, tworzonej w Spółce od ponad dekady. Najnowsza część jest nie tylko kontynuacją. Na wielu polach stanowi istotne rozszerzenie tego co brand oferował dotychczas. Najnowsza wersja, w przeciwieństwie do poprzednich, tworzona jest w silniku Unity.

W I kwartale 2024 roku Zespół projektowy przygotowywał grę do technicznego soft launch, który rozpoczął się w kwietniu na platformie Android. Efekty są satysfakcjonujące. Wszystkie kluczowe aspekty techniczne działają płynnie. Kluczowa dla rozwoju i efektywnej monetyzacji gry, funkcjonalność tj. multiplayer w trybie PvP (Player vs. Player) działa prawidłowo. Użytkownicy nie mieli problemów z połączeniem czy płynnością rozgrywki.

Obecnie zespół projektowy aktualizuje road-mapę projektową, co pozwoli określić możliwy termin globalnego hard launch gry. Równolegle prowadzone są prace nad rozwojem fabuły i gameplay oraz implementacji strategii i mechanizmów istotnych dla późniejszej monetyzacji.

Zarząd prowadzi rozmowy z potencjalnymi partnerami, którzy mogą mieć wpływ na rozwój i ostateczny kształt projektu.

The logo for Real Boxing 3 features the words "REAL BOXING" in a bold, black, serif font. The number "3" is rendered in a large, stylized red font with a white outline, positioned behind the word "BOXING". The entire logo is centered within a white circular background.

BOXING RING - CLASH OF WARRIORS

W dniu 5 lipca 2023 r. Spółka zawarła z BoomBit S.A. umowę, na stworzenie bokserskiej gry mobilnej, która zostanie wydana przez BoomBit. Gra zostanie skierowana do odbiorców segmentu casual, na platformach iOS i Android. BoomBit pokrywa koszty produkcji tytułu płacąc Spółce zaliczkę. Za dystrybucję i promocję gry odpowiada także BoomBit. Zawarcie umowy stanowiło dla Spółki istotny krok w realizacji strategii rozwoju, w zakresie nawiązywania partnerstw strategicznych oraz tworzenia nowych gier mobilnych.

Tytuł znajduje się obecnie w fazie soft-launch i jest rozwijany przez BoomBit S.A. Docelowo zyski z gry będą dzielone pomiędzy obie Spółki.



INNE WAŻNE WYDARZENIA

Zmiany w organach spółki

W dniu 29 września 2023 Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta Remigiusz Kościelny złożył rezygnację z pełnienia ww. funkcji i członkostwa w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z ww. rezygnacją, Rada Nadzorcza w dniu 13 października 2023, w drodze kooptacji powołała panią Elżbietę Häuser-Schöneich na członkinię Rady Nadzorczej. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pani Elżbieta Häuser-Schöneich będzie sprawowała czynności członkini Rady Nadzorczej do czasu dokonania wyboru członkini/członka Rady Nadzorczej przez najbliższe Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Rada Nadzorcza powołała Panią Elżbietę Häuser-Schöneich także na członkinię Komitetu Audytu w miejsce Pana Remigiusza Kościelnego. Biogramy wszystkich Członków Rady Nadzorczej dostępne są na stronie internetowej Spółki. 2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024. W związku z tym Rada Nadzorcza w dniu 6 maja 2024 w drodze kooptacji powołała Panią Annę Podkowińską-Tretyn na Członkinię Rady Nadzorczej. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pani Anna Podkowińska-Tretyn będzie sprawowała czynności Członkini Rady Nadzorczej do czasu dokonania wyboru Członkini/Członka Rady Nadzorczej przez najbliższe Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Rada Nadzorcza powołała Panią Annę Podkowińską-Tretyn także na Członkinię Komitetu Audytu w miejsce Pani Elżbiety Häuser-Schöneich.

Wykonanie układu w całości

Przyspieszone postępowanie układowe toczące się w odniesieniu do Spółki zostało formalnie zakończone 21 grudnia 2020 roku. W konsekwencji, niezwłocznie przystąpiono do wykonywania układu, tj. spłaty obligacji serii A w całości wraz z odsetkami w dwunastu kwartalnych ratach. W 2023 roku Spółka spłaciła ostatnie z 12 rat układowych. W dniu 9 stycznia 2024 Spółka otrzymała Postanowienie Sądu Rejonowego w Bydgoszczy, z dnia 4 stycznia 2024 stwierdzające, że układ został wykonany w całości. Wydanie ww. postanowienia zakończyło postępowanie restrukturyzacyjne, którego przedmiotem była spłata wierzytelności wynikających z wyemitowanych w 2017 roku obligacji serii A.

Zawarcie umowy o kredyt w rachunku bieżącym

W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz nową umowę o kredyt w rachunku bieżącym, na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Przyznany kredyt zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i będzie wykorzystywany na inwestycje w rozwój portfolio, w tym przede wszystkim Real Boxing 3. Nowa umowa zakłada spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH

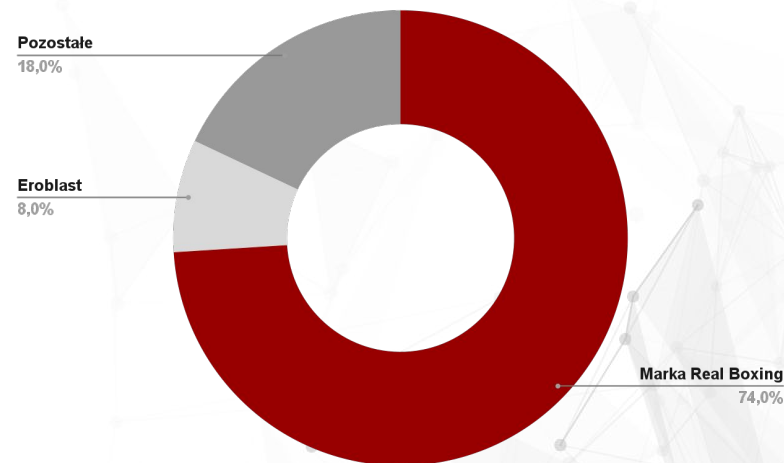


PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.01.2024 31.03.2024	01.01.2023 31.03.2023	Q1 2024 vs. Q1 2023
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	4 838,39	6 691,80	72%
Przychody ze sprzedaży	3 893,53	5 752,76	68%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	944,86	939,04	101%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 28% w stosunku do 1Q ubiegłego roku jest w głównej mierze wynikiem trudnej globalnej sytuacji na rynku gamingowym. Pomimo intensywnych prac nad rozwojem portfolio gier, Spółka napotykała na problemy związane z globalnie rosnącym kosztem pozyskania użytkowników w ramach realizowanych kampanii UA oraz spadkiem efektywności tychże. Jest to pokłosie m.in. zmieniających się regulacji po stronie kanałów sprzedaży. Spółka odnotowała też niższe niż przed rokiem przychody z gry Eroblast, która, zgodnie z przedstawionymi przez Spółkę informacjami, nie będzie już rozwijana.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby utrzymują się na niezmiennym poziomie w związku z kontynuacją prac - rozpoczętych w 2023 roku - nad nowym wymagającym tytułem - Real Boxing 3. Wykres kołowy odnosi się do wyników poszczególnych tytułów w 1Q 2024.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 1Q 2024 roku nastąpił spadek o 1,7 mln PLN (spadek o 24%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 1Q 2023 roku.

Na stan ten największy wpływ miało ponoszenie mniejszych kosztów w najistotniejszych pozycjach:

- usługi obce – spadek o 1,34 mln PLN (o 29%)
- świadczenia pracownicze – spadek o 0,2 mln PLN (o 14%).

Na zmniejszenie kosztów usług obcych wpłynęły niższe wydatki na User Acquisition (UA) - spadek o 1,0 mln PLN (o 44%). Koszty świadczeń pracowniczych spadły w związku podjętą pod koniec 2023 roku decyzją o dostosowaniu struktury zatrudnienia do obecnej strategii.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. Zmniejszenie o 34% wynika z zakończenia okresu trwałości jednej z czterech dotacji.

Koszty finansowe utrzymywały się na podobnym poziomie z uwagi na poniesione koszty odsetkowe zaciągniętego kredytu który częściowo sfinansował spłatę ostatnich rat układowych dotyczących wykupu obligacji serii A.

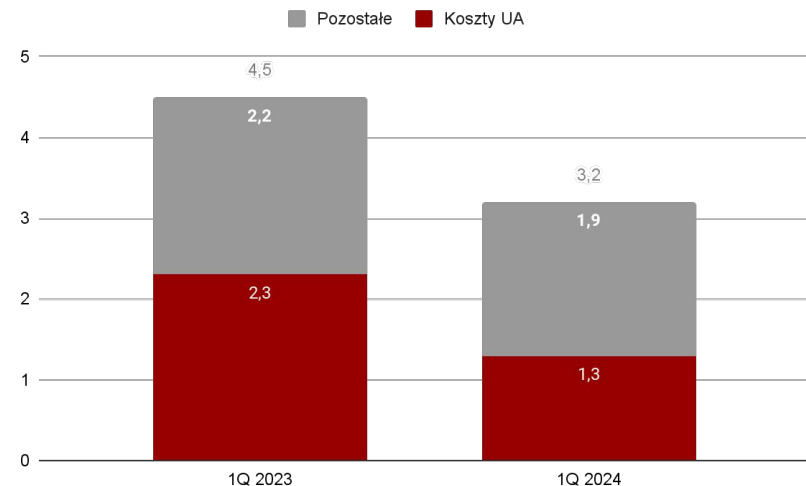
W 1Q 2024 Spółka poniosła stratę na działalności operacyjnej w wysokości 0,2 mln PLN (spadek o 0,3 mln PLN w porównaniu do 1Q2023).

w tys. PLN	01.01.2024 31.03.2024	01.01.2023 31.03.2023	Q1 2024 vs. Q1 2023
Koszty działalności operacyjnej	-5 235,47	-6 900,99	76%
Amortyzacja	-682,39	-829,68	82%
Zużycie surowców i materiałów	-8,19	-14,04	58%
Usługi obce	-3 219,35	-4 520,07	71%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 276,59	-1 480,83	86%
Podatki i opłaty	-0,07	-0,43	16%
Pozostałe koszty	-48,88	-55,94	87%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-397,08	-209,19	190%
Pozostałe przychody operacyjne	184,25	280,02	66%
Pozostałe koszty operacyjne	-8,09	-6,49	125%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-220,92	64,34	
Przychody finansowe	0,73	5,18	14%
Koszty finansowe	-90,48	-86,48	105%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-310,67	-16,96	1832%

KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych (3,2 mln PLN) stanowiły w 1Q 2024 **61% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym największy udział miały koszty płatnego pozyskiwania użytkowników (UA) na poziomie 1,3 mln PLN.

Zmniejszenie w 1Q2024 kosztów przeznaczonych na UA o 1,0 mln PLN, w stosunku do 1Q 2023 związane było ze zmianą strategii Spółki w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników. Ograniczenie środków zmusiło do bardziej wydajnego poszukiwania rozwiązań w zarządzaniu kreacjami.



Dane na wykresie w mln PLN

-29%
Q1 24 vs. Q1 23

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2024	STAN NA 31.12.2023	03.2024 vs. 12.2023
AKTYWA TRWAŁE	10 883,30	10 601,08	103%
AKTYWA OBROTOWE	2 649,98	3 306,20	80%
AKTYWA RAZEM	13 533,28	13 907,28	97%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 3% (0,3 mln PLN). Na zwiększenie miała wpływ inwestycja rozpoczęta w 2023 roku w sportowy bokserski tytuł Real Boxing 3.

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 20% (o 0,7 mln PLN).

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 31 marca 2024 wynosił 0,6 mln PLN z wykorzystaniem kredytu w rachunku bieżącym w wysokości 3,2 mln PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług zmniejszyły się w 1Q2024 o 44% (1,0 mln PLN).

Wartość Aktywów Spółki była mniejsza o 0,3 mln PLN od poziomu z 31 grudnia 2023 (spadek o 3%).

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2024	STAN NA 31.12.2023	03.2024 vs. 12.2023
Kapitał (Fundusz) Własny	4 493,57	4 804,24	94%
Zobowiązania Długoterminowe	677,754	1 631,12	287%
Zobowiązania Krótkoterminowe	4 361,96	7 471,92	58%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	13 533,28	13 907,28	97%

W 2024 roku kapitał podstawowy Spółki nie był podwyższany.

Kapitał zapasowy pozostał na niezmienionym poziomie. Niepodzielona strata z roku 2023 wynosi -2,5 mln PLN. Spółka przewiduje, że ZWZA odbędzie się w czerwcu 2024 roku. Uchwały ZWZA zatwierdzą wynik za 2023 rok oraz postanowią o pokryciu straty z 2023 roku. Zarząd wnioskuje o pokrycie straty z kapitału zapasowego.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły o 187% w związku z zawarciem nowej umowy o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 4 mln PLN. Kredyt może być wykorzystywany do 25 lutego 2027 roku. Spółka na dzień 31 marca 2024 posiadała zadłużenie kredytowe w wysokości 3,2 mln PLN.

W związku z przekwalifikowaniem zobowiązania kredytowego na zobowiązania długoterminowe zobowiązania krótkoterminowe spadły o 42%. Zmniejszyły się również bieżące zobowiązania z tytułu dostaw i usług o 18% (0,4 mln PLN) głównie z powodu spadku kosztów usług UA.



INFORMACJE OGÓLNE

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 130 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie.

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 60 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 (latach 2012-2016 na rynku NewConnect). Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy, zapewniając międzynarodowemu zespołowi także możliwość w pełni zdalnej pracy.

Nazwa (firma):
Siedziba:
Kraj siedziby:
Adres siedziby:
Telefon:
Adres e-mail:
Adres WWW:

VIVID GAMES S.A.
Bydgoszcz
Rzeczpospolita Polska
ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz
+48 (52) 321 57 28
ir@vividgames.com
www.vividgames.com

Forma prawna:
Fax:
Numer KRS:
NIP:
REGON:

Spółka Akcyjna
+48 (52) 522 21 30
0000411156
9671338848
340873302

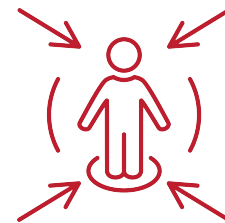
ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

Kadencja: 7 stycznia 2022 r. - 6 stycznia 2027 r.

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. Alvernia Studios sp. z o.o., Alvernia 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). Członek Rady Nadzorczej Simteract S.A. oraz mentor w startupach Swipers Games, Pocket Fun i Gateway VR Studio.



ORGANY SPÓŁKI

Rada nadzorcza

Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej*, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Marcin Duszyński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu

Kadencja: 07.06.2023 r. - 06.06.2028 r.

Elżbieta Häuser-Schöneich - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu**

Kadencja: 13.10.2023 r. - 30.04.2024***

Andrzej Chrzanowski - Członek Rady Nadzorczej

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Wojciech Humiński - Członek Rady Nadzorczej

Kadencja: 26.08.2020 r. - 25.08.2025 r.

Anna Podkowińska - Tretny - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu****

Kadencja: 06.05.2024 r. - 05.05.2029 r.

W Radzie Nadzorczej Spółki funkcjonuje Komitet Audytu, brak jest innych stałych Komitetów RN.

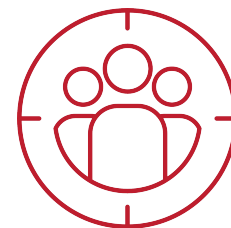
Opis sylwetek zawodowych i doświadczeń członków Rady Nadzorczej Spółki dostępny jest na stronie internetowej, pod adresem: <https://vividgames.com/ir/spolka/rada-nadzorcza>

*W dniu 17.10.2023 RN wybrała Pana Damian Jasicę na Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

**W dniu 13.10.2023 r. RN, w drodze kooptacji powołała Panią Elżbietę Häuser-Schöneich na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 17.10.2023 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu.

***W dniu 2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024.

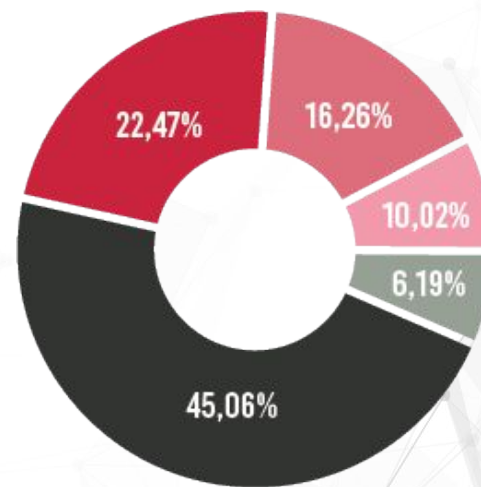
****W dniu 06.05.2024 r. RN, w drodze kooptacji powołała Panią Annę Podkowińską - Tretny na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 13.05.2024 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu.



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW */	% AKCJI I GŁOSÓW */
 Jarosław Wojczakowski	7 255 212	22,47%
 Remigiusz Kościelny	5 248 375	16,26%
 Paweł Sominka	3 233 790	10,02%
 Aleksandra Kościelna	2 000 000	6,19%
 Pozostali	14 548 393	45,06%
	32 285 770	100,00%

*/ Na dzień 28.05.2024



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2024	31.03.2024	28.05.2024
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	118 556	118 556	118 556
Damian Jasica	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Andrzej Chrzanowski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	849 289	849 289	849 289
Elżbieta Häuser-Schöneich	Członkini Rady Nadzorczej	-	-	*/
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	*/	*/	-

*/ we wskazanej dacie osoba nie pełniła funkcji w organie

POZOSTAŁE INFORMACJE

Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) wraz z opisem

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych. W konsekwencji pandemii Covid-19, Vivid Games S.A. na trwałe wprowadziła możliwość pracy zdalnej lub hybrydowej dla wszystkich swoich pracowników. Od sierpnia 2022 Vivid Games dysponuje wyłącznie biurem w Bydgoszczy, dostępnym dla wszystkich pracowników i współpracowników Vivid Games.

Posiadane akcje własne

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. nie posiada akcji własnych.

Informacje dotyczące sezonowości działalności

W ramach prowadzonej przez Spółkę działalności, w okresie śródrocznym nie występuje sezonowość, ani cykliczność.

Sprawy sądowe

Spółka zaangażowana jest w istotne postępowanie sądowe wynikające ze sporu z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju dotyczącego dofinansowania projektu technologicznego pt. "Prototyp platformy do automatyzacji generowania, rozgrywania i wyznaczania stopnia trudności poziomów blast, oparty o AI i Machine Learning", w ramach programu Szybka Ścieżka. O sporze Spółka informowała raportami bieżącymi nr 16/2023, 28/2023 i 38/2023. Spółka zgłosiła wobec NCBiR roszczenie odszkodowawcze w wysokości 1,2 mln złotych z tytułu naruszenia zawartej umowy o dofinansowanie. 21 grudnia 2023 Spółka złożyła w Sądzie Okręgowym w Bydgoszczy I Wydział Cywilny pozew przeciwko NCBiR, w którym żąda uznania za bezskuteczne dokonanego przez NCBiR 21 sierpnia 2023 wypowiedzenia umowy oraz zasądzenie na jej rzecz części odszkodowania za koszty poniesione w związku z naruszeniem umowy przez NCBiR.

Audyt

Wybór firmy audytorskiej UHY ECA Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, uprawnionej do przeprowadzenia przeglądu i badania Sprawozdania finansowego nastąpił na podstawie uchwały nr URN-004-2024 z dnia 23.01.2024 roku podjętej zgodnie z wymogami art. 66 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

Zarząd zawarł z ww. firmą audytorską umowę na lata 2024-2025 na wykonanie:

- przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2024 do 30.06.2024 oraz od 1.01.2025 do 30.06.2025;
- badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2024 do 31.12.2024 oraz od 1.01.2025 do 31.12.2025.

Informacje na ten temat znajdują się na stronie internetowej Spółki:

<https://vividgames.com/pl/spolka/niezalezny-audyt>

Źródła finansowania

Podstawowym źródłem finansowania działalności są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży.

Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Q1 2024 roku

Na dzień 31 marca 2024 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowało 64 osoby. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 31 marca 2024 roku to 33 osoby.

WPŁYW WOJNY W UKRAINIE NA SYTUACJĘ SPÓŁKI

Aktualnie trwający konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy nie wpływa bezpośrednio na sposób funkcjonowania Spółki i osiągnięte przez nią przychody z dystrybucji gier. Działalność Spółki nie jest też w sposób bezpośredni uzależniona od usługodawców mających siedziby na terytorium Rosji, Białorusi lub Ukrainy. Zarząd i pracownicy Spółki natychmiast po wybuchu wojny zaangażowali się w wiele działań o charakterze pomocowym i charytatywnym. Ponadto Spółka wychodząc naprzeciw oczekiwaniom potencjalnych pracowników z terenów objętej wojną Ukrainy, przygotowała uproszczoną ścieżkę rekrutacji dla takich właśnie kandydatów. W miesiącach poprzedzających wybuch wojny Spółka rozpoczęła współpracę z kilkorgiem pracowników/współpracowników posiadających obywatelstwo rosyjskie lub ukraińskie. Nie występują więc problemy z dostępnością pracowników z rejonów objętych lub zaangażowanych w konflikt.

W miesiącach poprzedzających wybuch wojny przychody ze sprzedaży do użytkowników z Rosji i Ukrainy nie stanowiły istotnej kwoty, wynosiły łącznie jedynie ~1% całkowitych przychodów ze sprzedaży. Spółka monitoruje sytuację także w zakresie wpływu wojny na przychody z wyświetlania reklam. Obecnie zauważalne są wahania cen w tym zakresie, jednak nie można jednoznacznie stwierdzić czy są one wywołane wojną, ponieważ podobne odchylenia odnotowano już w przeszłości.

Także potencjalny wzrost cen surowców nie ma bezpośredniego przełożenia na koszty prowadzonej działalności i może doprowadzić co najwyżej do, nieznacznego w skali wydatków całego przedsiębiorstwa, wzrostu kosztów utrzymania biur w Bydgoszczy i Warszawie (zostało zamknięte z końcem lipca 2022). Vivid Games nie posiada inwestycji i jednostek zależnych w Rosji i Ukrainie.

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach w Q1 2024 r.

W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz nową umowę o kredyt w rachunku bieżącym, na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Przyznany kredyt zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i będzie wykorzystywany na inwestycje w rozwój portfolio, w tym przede wszystkim Real Boxing 3. Nowa umowa zakłada spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2024 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2024 roku Spółka nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie jego głównych inwestycji krajowych i zagranicznych

Emitent nie jest powiązany kapitałowo i organizacyjnie z innymi podmiotami. Nie należy też do Grupy kapitałowej.

Możliwości realizacji inwestycji

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje plany inwestycyjne i strategiczne w odniesieniu do posiadanych zasobów finansowych. Inwestycje realizowane są ze środków własnych w tym głównie ze środków pochodzących z dystrybucji gier. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych działań strategicznych nie jest zagrożona.

Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Emitent nie stosuje polityki zabezpieczeń mających na celu zabezpieczenia przed ryzykiem zmiany cen, ryzyka kredytowego oraz zakłóceń przepływów środków pieniężnych. Opis poszczególnych ryzyk został zaprezentowany w sprawozdaniu finansowym.

Zarządzanie zasobami finansowymi

Emitent na bieżąco kontroluje stan posiadanych zasobów finansowych. Wolne środki pieniężne utrzymywane są na rachunkach bankowych w banku o ratingu długoterminowej oceny agencji Fich Ratings z oceną BBB-.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2024 roku wyników. Comiesięcznie publikowane są jednak wstępne wyniki finansowe w zakresie co najmniej spodziewanych przychodów ze sprzedaży i wyniku netto.

Zgodnie z opublikowanym raportem bieżącym ESPI nr 9/2024 z dnia 8 kwietnia 2024, narastająco za pierwszy kwartał 2024 roku Emitent spodziewał się następujących wyników:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 3,89 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie -0,31 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 0,42 mln PLN,
- wynik netto na poziomie -0,31 mln PLN.

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 31 marca 2024 wynosił 0,6 mln PLN z faktycznym wykorzystaniem kredytu w rachunku bieżącym w wysokości 3,2 mln PLN. Przy teoretycznym wykorzystaniu całości dostępnego dla Spółki kredytu w wysokości 4,0 mln PLN dostępnych dla Spółki byłoby 1,3 mln PLN (jak podano w raporcie bieżącym ESPI z dnia 8 kwietnia 2024).



OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI W SPRAWOZDANIU

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Vivid Games zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

Zatwierdzenie Sprawozdania Finansowego

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 31 marca 2024 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 28 maja 2024 r.

Bydgoszcz, 28 maja 2024 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com