

Raport nr

Wyniki za I półrocze 2023 roku.

27.09.2023

Vivid Games zaprezentowała w raporcie za I półrocze 2023 przychody ze sprzedaży, na poziomie 11,7 mln zł i EBITDA w wysokości 2,4 mln zł. Wynik za I półrocze pokrywa się z przedstawionymi w lipcu szacunkami i wynosi 0,5 mln. zł.

Spółka dokonała spłaty ostatniej z rat układowych, praktycznie zamykając temat obligacji. Do najważniejszych zdarzeń pierwszego półrocza zalicza też ogłoszenie nowej strategii i zawarcie partnerstw biznesowych m.in., z BoomBit S.A. oraz zgodny z harmonogramem rozwój Real Boxing 3.

- W zakresie przychodów z gier, nadal najistotniejsza jest marka Real Boxing, która wygenerowała 66% sumy przychodów. Na drugim miejscu znalazł się Eroblast, z udziałem na poziomie 24%.
- Spółka zmniejszyła nakłady na płatne pozyskiwanie użytkowników, jednocześnie podnosząc marżowość kluczowych tytułów.
- Spółka otrzymała w sierpniu br. informację o rozwiązaniu przez NCBiR umowy o dofinansowanie realizacji projektu Blast, jednak nie rezygnuje z dalszego dochodzenia należnych jej środków.

[ESPI](#)[Sprawozdanie Zarządu 1H 2023](#)[Skrócone Śródroczne Sprawozdanie Finansowe 1H 2023](#)[Raport Biegłego Rewidenta z przeglądu SF](#)[Aktualny factsheet](#)[Zapis czatu inwestorskiego](#)