

Raport nr

Raport roczny za rok 2023.

24.04.2024

Vivid Games zaprezentowała w raporcie za rok 2023 przychody ze sprzedaży, na poziomie ~21 mln zł i EBITDA narastająco w wysokości 1,2 mln zł. Wynik za 2023 rok pokrywa się z przedstawionymi wcześniej informacjami o szacunkach i niezbędnych odpisach.

Do najważniejszych zdarzeń minionego roku Spółka zalicza stworzenie prototypu Real Boxing 3, zawarcie partnerstw biznesowych z BoomBit SA (Boxing Ring: Clash of Warriors), QubicGames (Eroblast w wersji na PC już w Q2 2024) oraz polską spółką z branży FMCG (gra typu endless runner), a także spłatę ostatnich rat układowych dot. obligacji.

- W zakresie przychodów z gier, nadal najistotniejsza jest marka Real Boxing, która wygenerowała 67% sumy przychodów. Na drugim miejscu znalazł się Eroblast, z udziałem na poziomie 21%.
- W grudniu 2023 Spółka złożyła pozew przeciwko NCBiR, w którym żąda uznania za bezskuteczne dokonanego przez NCBiR w sierpniu 2023 wypowiedzenia umowy o dofinansowanie realizacji projektu technologicznego, w ramach programu Szybka Ścieżka oraz wnosi o zasądzenie na jej rzecz odszkodowania,
- Cele na 2024 rok to dalszy rozwój Real Boxing 3 i wzmocnienie stabilności finansowej m.in. poprzez rozbudowę portfolio. Oba te cele są spójne z realizowaną strategią i wymagają dalszego rozwoju sieci partnerstw strategicznych.

Więcej informacji w raporcie. Zapraszamy do lektury.*

**Załączniki poniżej są plikami w formacie PDF. W załączeniu do Raportu rocznego przekazano te same informacje w formacie XHTML, dostępne także w [Raporcie ESPI na stronie internetowej Spółki](#).*

[Sprawozdanie finansowe za rok 2023](#)[Sprawozdanie Zarządu za rok 2023](#)[Aktualny factsheet](#)[Informacja prasowa](#)