VIVID GAMES

DEVELOPER GIER

MARZEC 2020

VIVID GAMES

Vivid Games S.A. jest wiodącym, polskim **developerem i wydawcą gier** mobilnych dystrybuowanych globalnie w modelu free-to-play (F2P) działającym na rynku od 13 lat. Poza grami mobilnymi Spółka produkuje i wydaje bądź przygotowuje do wydania w najbliższej przyszłości **gry na PC oraz na konsolę Nintendo Switch**. Obok tworzenia gier Vivid Games tworzy innowacyjne technologie wspierające produkcje gier m.in. **Quasu** – autorską platformę do automatyzacji testów gier mobilnych.

Strategia Spółki opiera się na tworzeniu **portfolio wysokodochodowych, dostarczanych na światowy rynek gier mobilnych** oraz gier na PC oraz Nintendo Switch, pracy z wyjątkowymi zespołami, wykorzystywaniu dogłębnej wiedzy rynkowej i najlepszych technologii. Gry, które wydaje Vivid Games są produkowane przez wewnętrzne zespoły oraz pozyskiwane za pomocą programu wydawniczego od zewnętrznych producentów. Tytuły z portfolio Emitenta **dystrybuowane są cyfrowo w blisko 200 krajach do 3 mld graczy** przez największe na świecie sklepy cyfrowe, m.in. Apple App Store, Google Play, a także przez Steam oraz Nintendo eShop.

Największym dotychczasowym sukcesem Emitenta jest bokserska seria gier pod marką **Real Boxing®**, których liczba pobrań przekroczyła 73 mln i które dotąd wygenerowały 66 mln zł przychodów. Łącznie od 2012 r. produkty Emitenta trafiły do 125 mln graczy. Wysokie kompetencje zespołu oraz produkty Spółki zostały wyróżnione licznymi nagrodami m.in.: dla najlepszej polskiej gry roku 2012.

STRATEGIA SPÓŁKI

Spółka realizuje cele strategiczne zakreślone w ogłoszonej strategii na lata 2018-2020. W jej ramach prowadzone są szeroko zakrojone działania wspierające i towarzyszące.

Do działań podejmowanych w ostatnich miesiącach i planowanych do realizacji w najbliższym czasie zaliczyć należy przede wszystkim:

- Produkcja i publikacja gier mobilnych free-to-play.
- Dystrybucja gier na Nintendo Switch oraz PC w ramach dywersyfikacji kanałów i platform.
- Rozwój nowych linii biznesowych.
- Maksymalizacja metryk monetyzacyjnych.
- Intensyfikacja działań marketingowych.

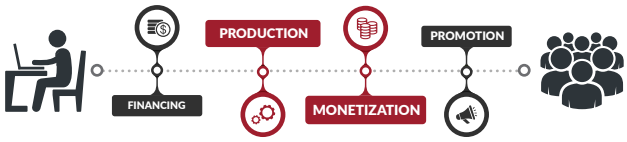
ATUTY I PODSTAWY ROZWOJU

- Działalność grupy w najszybciej rosnącym sektorze rynku gier **o wartości $180,1 mld*.**
- Rozpoznawalnośc marki **Real Boxing®** na całym świecie.
- Globalna, w **100% cyfrowa sprzedaż** eliminująca dodatkowe koszty tworzenia nośników.
- **Wysoki potencjał** komercyjny modelu biznesowego free-to-play.
- Blisko **3 mld użytkowników gier mobilnych.**
- Wysoki potencjał komercyjny **Quasu, unikalnej w skali świata platformy do automatyzacji testów gier mobilnych.**
- Efektywna komercjalizacja powiększającego się portfolio gier w zakresie kanałów dystrybucji i platform sprzętowych w tym Nintendo Switch oraz PC.

*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.



ŚWIATOWY RYNEK GIER

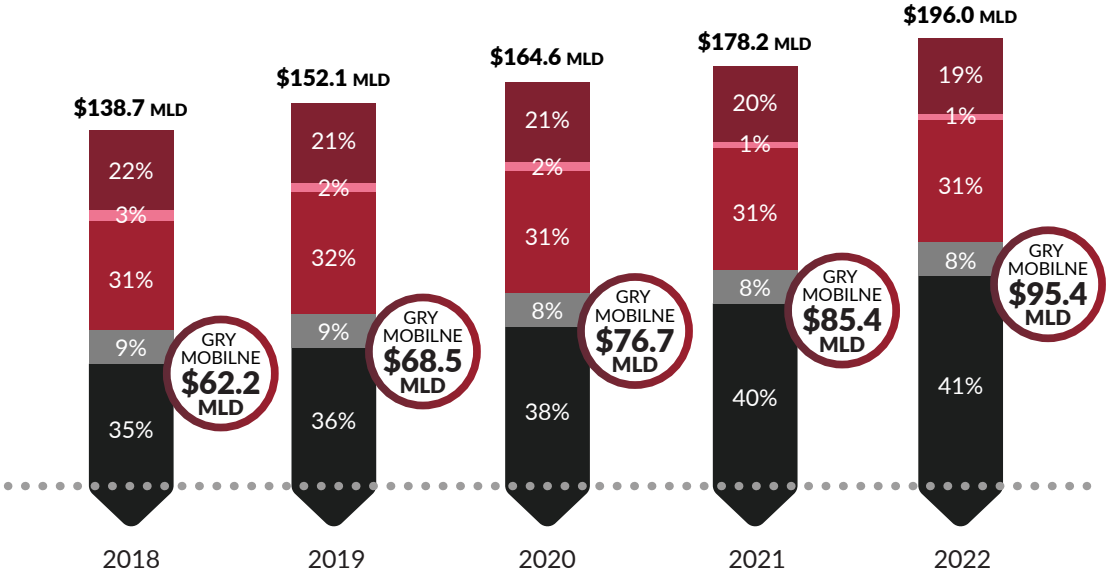
PROGNOZA WZROSTU

Prognoza na segment do 2022 r.

- Gry na PC pudełkowe/ściągnięte
- Gry na PC przeglądarkowe
- Konsole
- Tablety
- Smartfony

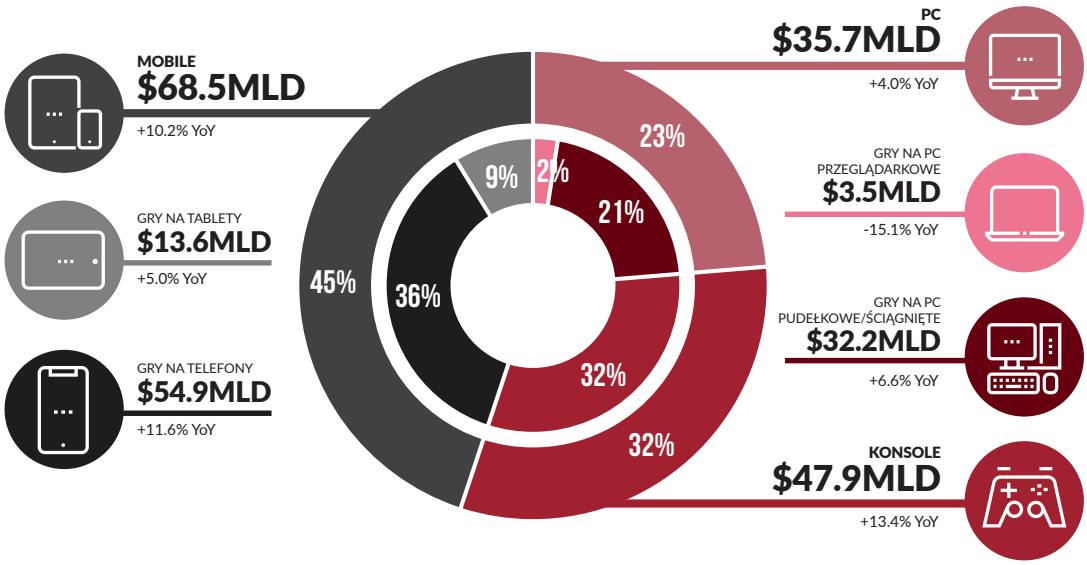
+9.0%

Cały rynek CAGR 2018-2022



PODZIAŁ RYNKU ZE WZGLĘDU NA PLATFORMĘ

Na urządzenie i segment z rocznymi wskaźnikami wzrostu.



$68.5MLD

Przychody z gier mobilnych w 2019 r. stanowiły 45% rynku światowego

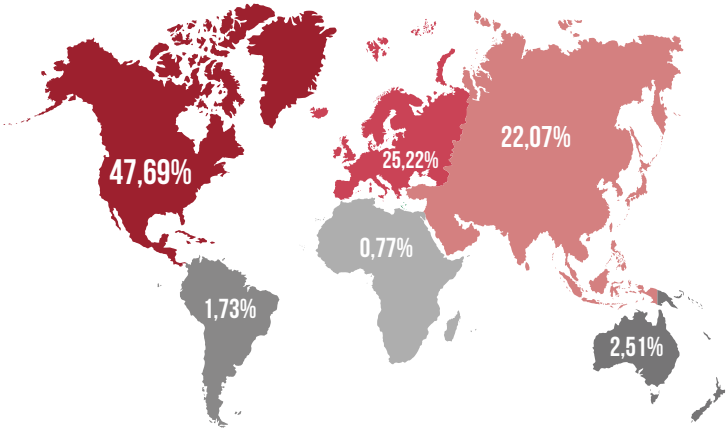
Infografiki wykonane na podstwie źródła: ***newzoo.com/globalgamesmarket***

PORTFOLIO PRODUKTÓW

KLUCZOWE FAKTY

- **Ponad 125 mln pobrań gier**, w tym 25 mln w 2019 roku.
- **Globalna w pełni cyfrowa dystrybucja** gier za pośrednictwem Apple i Google.
- **Zdywersyfikowane portfolio produktów** pod kątem platform, modeli biznesowych i upodobań graczy.
- **Zaawansowane gry segmentu mid-core** oparte na rywalizacji.
- Rosnąca ilość gier segmentu casual.
- Program publikacji gier zewnętrznych producentów.
- Przychody ze sprzedaży z mikropłatności i wyświetlania formatów reklamowych.

GEOGRAFIA SPRZEDAŻY 2019



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. Wirtualni pięściarze wezmą udział nie tylko w trzech pasjonujących turniejach, ale spędzą wiele godzin na sali treningowej oraz zmierzą się z przeciwnikami z całego globu.

MARKA REAL BOXING®

66 MLN PLN
PRZYCHODÓW

73 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.
- **73 mln pobrań gier.**
- **66,5 mln zł przychodów ze sprzedaży.**
- Nagroda dla najlepszej polskiej gry mobilnej 2012 roku.
- Najlepsza gra sportowa na platformie Android w 2013.
- Dostępna na: iOS, Android, PC, Mac, PlayStation Vita.
- **Wersja Nintendo Switch w 2020 roku.**

NOWE PLATFORMY I LINIE BIZNESOWE

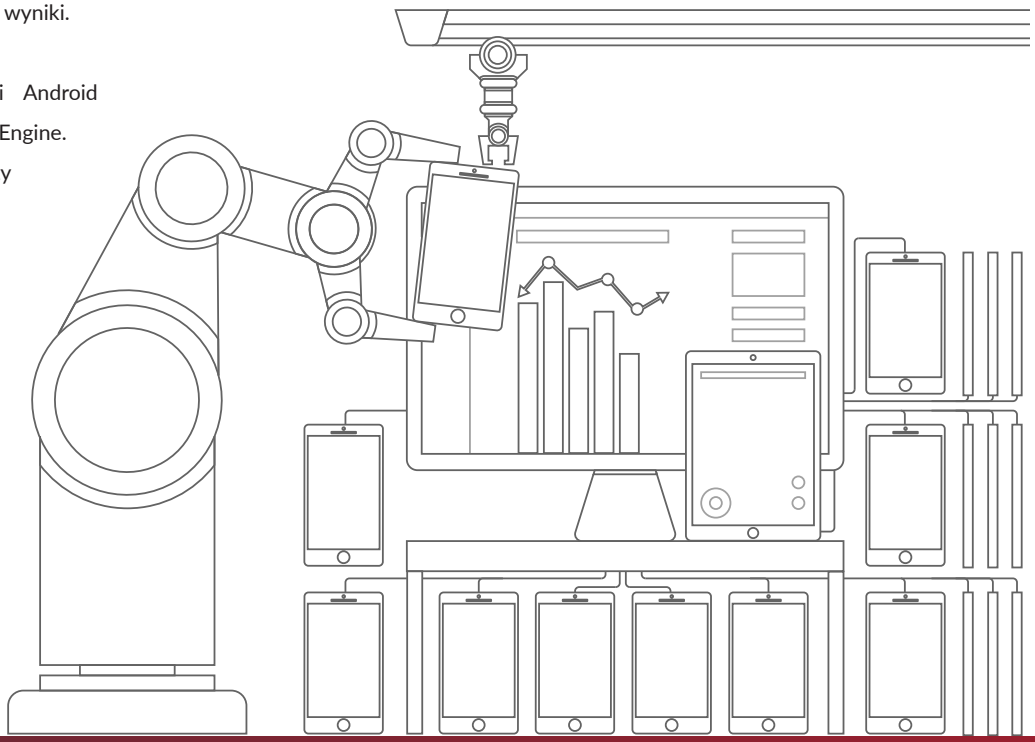
NINTENDO SWITCH

- 50 mln użytkowników konsoli Nintendo Switch.
- Premiery 10 gier w 2020 roku.
- Model biznesowy premium - płatność za grę z góry (licencja).
- Umowa współpracy z QubicGames na przygotowanie i dystrybucję portfolio gier, w tym Real Boxing 2, Godfire, Mayhem Combat.
- Udane premiery Space Pioneer i Sheep Patrol w grudniu 2019.
- Premiery Gravity Rider, Pocket Mini Golf, Fly Sky High w Q1/Q2 2020.

LINIA BIZNESOWA QUASU

- Autorska, innowacyjna **platforma do automatyzacji testów gier mobilnych.**
- Testuje funkcjonalność, stabilność, wydajność gier w czasie rzeczywistym.
- Zwiększa wydajność.
- Dostarcza najwyższej jakości wyniki.
- Optymalizuje koszty.
- Wspiera platformy iOS i Android oraz silnik Unity oraz Unreal Engine.
- Model sprzedaży oparty na licencjach (SaaS).

QUASU.
GAME TESTING AUTOMATION



ZARZĄD I HISTORIA

ZARZĄD

Remigiusz Kościelny, Prezes Zarządu – doświadczony przedsiębiorca, entuzjasta technologii oraz mentor, obecny w branży gier komputerowych od 16 lat. Współzałożyciel Vivd Games S.A., którą rozbudował od zera do Spółki Akcyjnej o milionowych obrotach i międzynarodowym uznaniu. Remigiusz odpowiedzialny jest za kreatywny nadzór nad portfolio gier, marketing produktów oraz relacje inwestorskie.

Jarosław Wojczakowski, Wiceprezes Zarządu – jeden z najbardziej utalentowanych programistów w Polsce, laureat międzynarodowych konkursów w branży gier komputerowych od 15 lat. Współzałożyciel Vivid Games. W spółce odpowiedzialny za nadzór merytoryczny nad pracami zespołu deweloperskiego jak również koordynację i nadzór procesów grupy.

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***

DANE FINANSOWE

DANE FINANSOWE 2014 - 2019

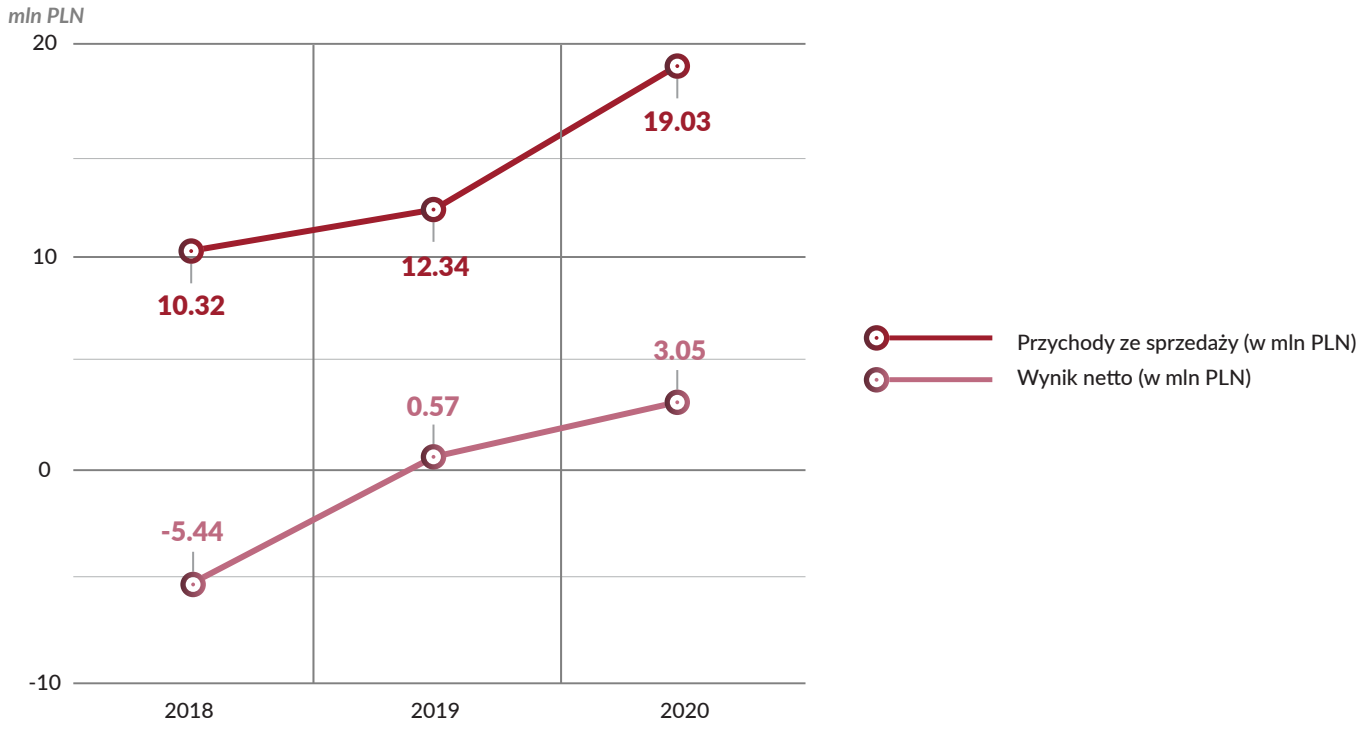
	2014	2015	2016	2017	2018	1H 2019	2019*
Przychody ze sprzedaży	**13 590,18**	**12 958,60**	**12 136,29**	**9 484,91**	**10 325,50**	**5 089,37**	**12 336,47**
EBITDA	**2 980,33**	**1 359,77**	**7 432,18**	**5 012,68**	**1 873,27**	**2 078,46**	**6 661,09**
Zysk operacyjny	**1 102,17**	**-1 024,42**	**3 414,26**	**797,79**	**-4 426,88**	**-351,36**	**1 787,78**
Zysk netto	**670,62**	**7 587,49**	**2 995,95**	**-8 251,87**	**-5 448,87**	**-982,15**	**572,70**
Suma bilansowa	14 036,70	39 571,66	41 436,76	42 066,20	34 686,42	36 910,78	40 072,55
Aktywa trwałe	9 447,08	26 346,92	33 051,39	31 332,92	31 203,28	32 791,77	34 831,36
Aktywa obrotowe, w tym:	4 589,62	13 224,74	8 385,37	10 733,28	3 483,14	4 119,01	5 241,19
środki pieniężne	1 556,07	10 191,84	5 584,64	8 200,50	1 813,19	2 609,63	2 640,33
Kapitał własny	3 587,71	20 817,13	24 586,64	19 286,36	15 692,55	14 845,35	16 536,55
Zobowiązania długoterminowe	2 332,22	5 638,27	6 396,84	14 351,02	15 257,8	8 481,1	10 270,99
Zobowiązania krótkoterminowe	8 116,77	13 116,26	10 453,28	8 428,82	3 736,07	13 584,33	13 265,01
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	4 818,28	5 629,85	2 797,75	3 137,51	4 612,39	2 159,47	5 820,30

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. PLN

Skonsolidowany zysk netto za rok 2019 spodziewany jest na poziomie **573 tys.** PLN.
Skonsolidowane przychody ze sprzedaży za rok 2019 spodziewane są na poziomie **12 337 tys.** PLN.

PROGNOZY FINANSOWE 2020

Prognozy finansowe (w tys. PLN)	2020
Przychody ze sprzedaży	19 036
Wynik netto	3 053



EMISJA OBLIGACJI SERII B

PODSTAWOWE PARAMETRY

Informacje dotyczące podstawowych parametrów emisji zostały przedstawione w poniższej tabeli. Szczegółowe informacje znajdą się w Warunkach Emisji Obligacji oraz memorandum informacyjnym.

Maksymalna wartość emisji	5 000 000 PLN
Rodzaj oferty	Publiczna
Kupon	8,5%
Zapadalność	17.04.2022
Wartość nominalna 1 Obligacji	1 000 PLN
Planowane zabezpieczenie	Zastaw rejestrowy na majątkowych prawach autorskich do gry Real Boxing, weksel in blanco, oświadczenie o poddaniu się egzekucji.
Termin zapisów	09.03 - 31.03.2020
Cena emisyjna Obligacji	1 000 PLN
Minimalny zapis	10 Obligacji
Przydział	do 14.04.2020

NOTA PRAWNA

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny. Wobec braku obowiązku sporządzenia prospektu emisyjnego, jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o emitencie oraz o publicznej ofercie obligacji serii B jest memorandum informacyjne obligacji serii B dostępne w wersji elektronicznej na stronie internetowej spółki: vividgames.com oraz podmiotu świadczącego usługę oferowania: www.ventusam.pl.