

O NAS
VIVID GAMES

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 165 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie. Za swoje osiągnięcia Studio otrzymało wiele nagród, w tym dla "Najlepszego niezależnego producenta"

oraz dla "Najlepszej polskiej gry roku" przyznawane przez Digital Dragons, a także prestiżowe wyróżnienie Apple "Editors' Choice". W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 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. Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy.

CO PRZED NAMI
ROADMAPA 2026

FAZA KONCEPCYJNA

Project C

W PRODUKCJI

Real Boxing 3
Real Boxing 2: Apple Arcade
Portal Runners (Zozole Universe)
Real Boxing VR

GRY LIVE

Real Boxing
Real Boxing 2
Zozole Run
Gravity Rider Zero
Real Boxing 2: Remastered
(Nintendo Switch, PC)

REAL
BOXING™
BRAND



165 MLN
POBRAŃ

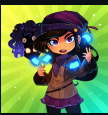
NASZE GRY
PORTFOLIO



Portal Runners



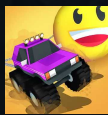
Juice Farm



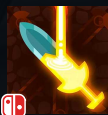
Chrono Cards
Mobbles



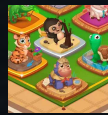
Eroblast



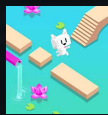
Crash Drivers



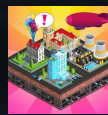
Gear for Heroes



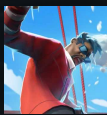
Animal Hotel Manager



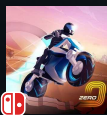
Endless Lake



Skyward City



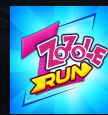
Mayhem Combat



Gravity Rider Zero



Zombie Blast Crew



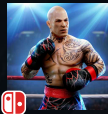
Zozole Run



Real Boxing



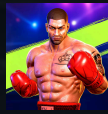
Real Boxing
Manny Pacquiao



Real Boxing 2



Real Boxing 2
Remastered



Real Boxing 3



Godfire



Highway Getaway



Space Pioneer



Gravity Rider



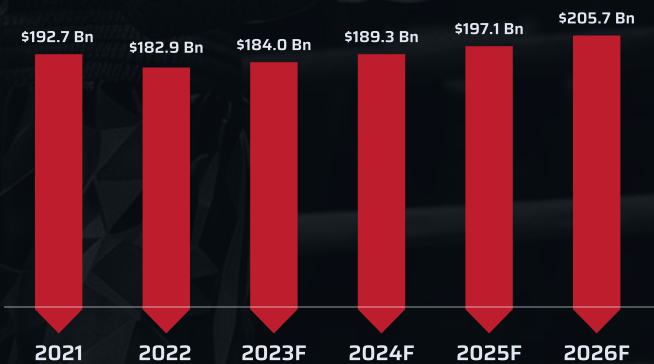
Lovenest

TAK TO WIDZIMY
MODEL BIZNESOWY

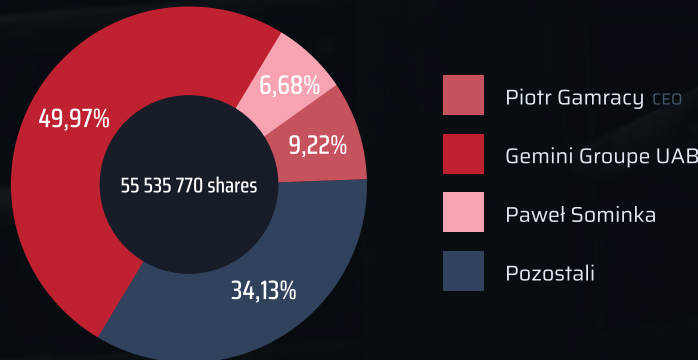
Nasz model biznesowy skupia się na rozwijaniu kompetencji deweloperskich, produkcji gier sportowych i casualowych na platformy mobilne przy wykorzystaniu wytworzonej wcześniej technologii. Spółka zamierza rozwijać się także poprzez strategiczne partnerstwa w obszarze co-developmentu, marketingu, oraz 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.

- 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 zdrowy rachunek 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).
- 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.
- 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.

PROGNOZA
GLOBALNY RYNEK GIER 2021-2026



3 NAJWIĘKSZYCH AKCJONARIUSZY
AKCJONARIAT



ROCZNE RAPORTY FINANSOWE
DANE FINANSOWE 2017 - 1H 2026

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	1H 2026
Przychody ze sprzedaży	9 484,91	10 325,50	12 336,47	27 403,35	24 116,73	37 378,68	20 973,63	13 780,03	9 168,47	4,199.73
EBITDA	5 012,68	1 873,27	6 620,98	7 389,34	-8 556,99	4 985,31	1 224,06	2 008,57	-2 119,04	-129.02
Zysk operacyjny	797,79	4 426,88	1 760,12	2 993,41	-14 570,50	1 112,70	-2 173,41	-627,49	-4 096,78	-648.10
Zysk netto	-8 251,87	-5 448,87	420,95	2 094,41	-14 856,34	690,47	-2 521,19	-908,12	-4 496,29	-1,303.57
Suma bilansowa	42 066,20	34 686,42	39 337,33	43 454,29	23 566,89	19 346,06	13 907,28	14 771,14	18 047,5	17,914.84
Aktywa trwałe	31 332,92	31 203,28	922,16	32 133,45	15 878,00	12 783,18	10 601,08	12 192,74	13 278,32	16,223.60
Aktywa obrotowe	10 733,28	3 483,14	5 237,57	11 320,84	7 688,89	6 562,88	3 306,20	2 578,40	4 769,18	1,691.24
Środki pieniężne	8 200,50	1 813,19	2 640,33	7 991,27	3 052,83	1 687,41	682,1	376,29	3 487,76	292.16
Kapitał własny	19 286,36	15 692,55	16 384,74	21 480,16	6 623,33	7 313,80	4 804,24	9 127,37	4 631,09	3,327.51
Zobowiązania długoterminowe	14 351,02	15 257,80	9 681,21	12 788,29	7 635,04	3 903,67	1 631,12	1 169,84	9 403,77	9,777.76
Zobowiązania krótkoterminowe	8 428,82	3 736,07	13 261,38	9 185,84	9 308,52	8 128,59	7 471,92	4 473,93	4 012,64	4,809.57
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	3 137,51	4 612,39	4 261,81	6 310,88	2 037,65	-890,62	3 042,95	1 700,56	410,39	-244.19

Dane podlegają audytowi lub przeglądowi przez Biegłego Rewidenta

Źródło: Skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A.

Dane w tys. PLN