

**20
25**

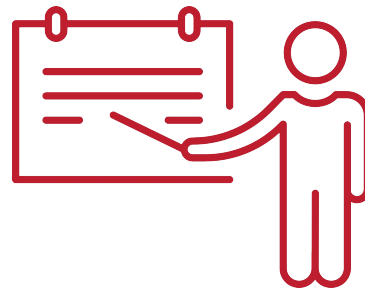
**RAPORT KWARTALNY
I KWARTAŁ**

Bydgoszcz, 27 maja 2025 r.



SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za I kwartał 2025
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Oświadczenie zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST PREZESA ZARZĄDU

“

Szanowni Państwo,

Pierwszy kwartał 2025 roku upłynął pod znakiem intensywnych prac nad dalszym rozwojem Real Boxing 3 – najbardziej ambitnego i kluczowego projektu w historii Vivid Games. Wierzymy, że tytuł ma szansę nie tylko powtórzyć sukces poprzednich odsłon, ale także wyznaczyć nowe standardy w segmencie mobilnych gier sportowych.

Dzięki prowadzonym w ramach soft launch kampaniom zebraliśmy bardzo wysokie oceny użytkowników i potwierdziliśmy prawidłowość funkcjonowania trybu multiplayer. Przekonał się o sile projektu, jednak zauważyliśmy też miejsca wymagające dalszej pracy, zarówno kreatywnej jak i technologicznej. Pozostajemy skoncentrowani na dopracowaniu kluczowych funkcji, mechanik społecznościowych oraz monetyzacji. Celem jest nie tylko przyciągnięcie graczy na premierę, ale przede wszystkim utrzymanie ich na dłużej.

Równolegle prowadzimy prace nad rozwojem innych tytułów oraz wzmacniamy nasze zaplecze operacyjne poprzez nowe partnerstwa i obecność na ważnych wydarzeniach branżowych, takich jak Dubai Game Expo Summit w Zjednoczonych Emiratach Arabskich, co dodatkowo buduje naszą zdolność do skutecznego pozycjonowania na globalnych rynkach.

Dziękuję za zaufanie i zachęcam do lektury raportu za I kwartał 2025 roku.

Z poważaniem,

Piotr Gamracy

Prezes Zarządu Vivid Games



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.

PROJEKTY STRATEGICZNE 2025



FAZA KOCEPCYJNA

- Project C
- Real Boxing VR

WORK IN PROGRESS

- Real Boxing 3
- rUNDEAD
- Real Boxing 2: Remastered
(Sony PS 4, PS5, XBOX ONE, PC)

DOSTĘPNE W PORTFOLIO

- Real Boxing
- Real Boxing 2
- Zozole Run
- Gravity Rider
- Real Boxing 2: Remastered
(Nintendo Switch)



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	31.03.2025 W TYS PLN	31.12.2024 W TYS PLN	31.03.2024 W TYS PLN	31.03.2025 W TYS EUR	31.12.2024 W TYS EUR	31.03.2024 W TYS EUR
Aktywa trwałe	13 125,30	12 192,74	10 883,30	3 137,10	2 853,44	2 530,47
Aktywa obrotowe	1 938,65	2 578,40	2 649,98	463,36	603,42	616,15
Aktywa razem	15 063,95	14 771,14	13 533,28	3 600,46	3 456,85	3 146,62
Kapitał własny	9 226,51	9 127,37	4 493,57	2 205,24	2 136,06	1 044,80
Kapitał podstawowy	5 553,58	3 228,58	3 228,58	1 327,37	755,58	750,68
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	1 712,51	1 169,84	4 677,75	409,31	273,77	1 087,62
Kredyty i pożyczki	674,64	0,00	3 220,51	161,25	0,00	748,80
Zobowiązania z tyt. leasingu	43,62	46,89	0,00	10,43	10,97	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	4 124,93	4 473,93	4 361,96	985,91	1 047,02	1 014,20
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	12,53	12,23	7,24	2,99	2,86	1,68

CAŁKOWITE DOCHODY	01.01.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2025 31.03.2025 W TYS EUR	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	4 440,69	4 838,39	1 061,15	1 119,71
Przychody ze sprzedaży	2 944,71	3 893,53	703,67	901,05
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 495,98	944,86	357,48	218,66
Koszty działalności operacyjnej	-4 498,15	-5 235,47	-1 074,88	-1 211,61
Zysk (-strata) na sprzedaży	-57,46	-397,08	-13,73	-91,89
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	116,55	-220,92	27,85	-51,13
Całkowite dochody ogółem	99,14	-310,67	23,69	-71,90
EBITDA	679,97	461,47	162,49	106,79

PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2025 31.03.2025 W TYS EUR	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	723,79	297,64	172,96	68,88
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 495,76	-963,88	-357,43	-223,06
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	664,48	511,54	158,78	118,38
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	268,80	527,40	64,23	122,05

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2024 31.03.2024 W TYS PLN	01.01.2025 31.04.2025 W TYS EUR	01.01.2024 31.03.2024 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	0,00	-0,01	0,00	0,00
Zysk na jedną akcję rozwodniony	0,00	-0,01	0,00	0,00
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	99,14	-310,67	23,69	-71,90
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	32 285 800	55 535 770	32 285 800
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	32 285 800	55 535 770	32 285 800

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

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

31 marca 2025 roku - 1 EUR = 4,1839 PLN

31 grudnia 2024 roku - 1 EUR = 4,2730 PLN

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

1. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w pierwszych trzech miesiącach danego roku

- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w pierwszych trzech miesiącach danego roku

2025 roku 1 EUR = 4,1848 PLN

2024 roku 1 EUR = 4,3211 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q1 2025



REAL BOXING 2

Seria Real Boxing pozostaje kluczowym filarem działalności Vivid Games, osiągając do końca kwietnia 2025 roku ponad 141 milionów pobrań.

Od początku 2025 roku zespół zajmuje się działaniami typu live-ops oraz modernizacją gameplayu. Sukcesywnie realizowane są też aktualizacje technologiczne, pozwalające na dostosowanie tytułu do wymagań platform.

W styczniu 2025 roku Vivid Games zawarła umowę z QubicGames na wydanie Real Boxing 2: Remastered na platformy PC oraz konsole Sony PlayStation i Microsoft Xbox, co stanowi kolejny krok, po wydaniu wersji na konsolę Nintendo Switch, w kierunku dywersyfikacji kanałów dystrybucji i zwiększenia zasięgu gry (ESPI nr 5/2025). W ocenie wydawcy wersja gry trafi do dystrybucji najpóźniej do końca III kwartału 2025.

W marcu 2025 roku Spółka poinformowała o podpisaniu listu intencyjnego w sprawie określenia wstępnych warunków oraz rozpoczęcia negocjacji dotyczących sprzedaży praw do gry Real Boxing 2. Rozmowy prowadzono z renomowanym amerykańskim deweloperem i wydawcą gier mobilnych. Zakończyły się one osiągnięciem wstępnych porozumień oraz uzyskaniem technicznej akceptacji warunków potencjalnej transakcji. Na moment publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd Spółki nie podjął jeszcze decyzji o zawarciu umowy, weryfikując alternatywne możliwości. Ustalenia obejmują wyłącznie nabycie praw do gry Real Boxing 2 oraz udzielenie niewyłącznej licencji na korzystanie z tego tytułu. Potencjalna transakcja nie wpłynie na prawa Emitenta do tworzenia i dystrybucji pozostałych gier z serii Real Boxing, w tym planowanej produkcji Real Boxing 3 (ESPI 11/2025).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania Real Boxing 2 pozostaje strategicznym tytułem w portfolio Vivid Games.

REAL
BOXING™ 2

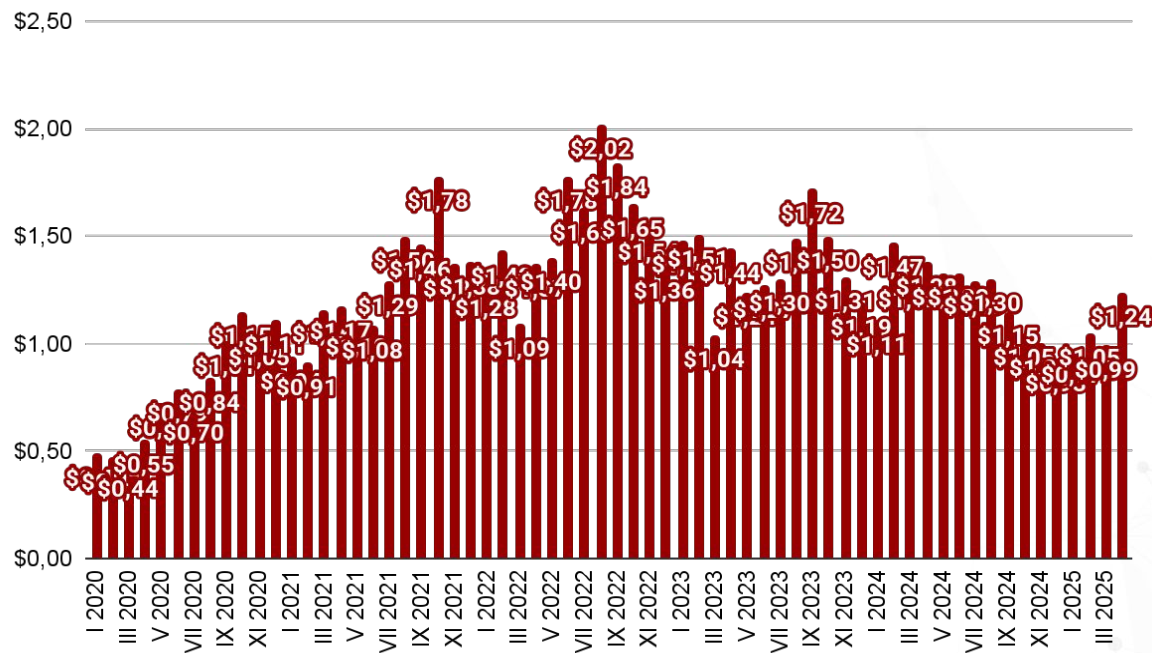
3,4 MLN
Pobrania

3,99 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

1,14 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q1 2025

ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL
BOXING™ 2

3,4 MLN
Pobrania

3,99 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

1,14 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q1 2025

REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to najnowsza odsłona flagowej serii Vivid Games, rozwijana z wykorzystaniem silnika Unity, co umożliwia znaczące rozszerzenie dotychczasowych możliwości marki. Tytuł zaoferuje graczom rozrywkę w trybie multiplayer, system rozwoju postaci oraz szereg dziennych i tygodniowych misji.

W pierwszym kwartale 2025 roku przeprowadzono grę przez kolejne fazy soft-launch, które przyniosły pozytywne oceny użytkowników, podkreślające świetną zabawę w rozgrywkę multiplayer oraz wciągającą rywalizację w rankingach, zarówno na platformie iOS jak i Android.

W marcu 2025 roku Vivid Games zawarła wstępne porozumienie z VR Factory w sprawie opracowania wersji VR gry Real Boxing 3. Gra przechodzi obecnie techniczną weryfikację możliwości opublikowania w wersji VR.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania tytuł znajduje się w kolejnym etapie fazy soft-launch. Zarząd weryfikuje spływające wyniki, a zespół implementuje kolejne funkcjonalności i odpowiednio balansuje rozgrywkę, tak by w momencie premiery tytuł maksymalnie wykorzystał moment zwiększonego zainteresowania użytkowników i promocji w kanałach dystrybucji.

Na dzień niniejszego sprawozdania Zarząd nie jest w stanie wskazać terminu premiery gry. O terminie Spółka poinformuje w kolejnych raportach okresowych bądź informacjach prasowych.



rUNDEAD

rUNDEAD to tworzony aktualnie w Vivid Games tytuł endless runner w klimacie survival horroru. W grze gracz wciela się w ocalałego, który musi przetrwać w świecie opanowanym przez hordy zombie, uciekając przed nimi pojazdem w zróżnicowanych, mrocznych lokacjach pełnych przeszkód.

Tytuł wyróżnia się intensywną akcją, atmosferą zniszczonego świata oraz możliwością rozwoju postaci i zdobywania ulepszeń, które pozwalają graczowi na dostosowywanie strategii i poprawianie wyników.

W ramach realizacji strategicznego podejścia Spółki, zespół projektowy rUNDEAD korzysta z doświadczeń i rozwiązań wypracowanych podczas tworzenia gry Zozole Run, co pozwala na efektywne wykorzystanie zasobów i optymalizację procesu produkcji, zapewniając wysoką jakość i atrakcyjność rozgrywki dla użytkowników.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania gra znajduje się w fazie soft launch. Gra trafi do globalnej dystrybucji prawdopodobnie w II połowie 2025 roku.



ZOZOLE RUN

W październiku 2023 Vivid Games zawarła umowę na stworzenie gry typu endless runner ze spółką Mieszko S.A. - znanym i cenionym producentem stodczy, takich jak takich jak Zozole, Amoretta, Cherrissimo czy Cheers.

Stworzona w ramach współpracy gra - Zozole Run łączy fizyczny produkt ze światem cyfrowym, zwiększając zaangażowanie graczy, jednocześnie pogłębiając rozpoznawalność marki. W grze wprowadzono rozwiązanie, które pozwala konsumentom używać kodów z produktów Zozole do odblokowania dodatkowej zawartości w grze. To unikalne połączenie świata fizycznego i cyfrowego pogłębia zaangażowanie graczy i znacząco wzmacnia świadomość marki Zozole. Gra pozwala Mieszko promować markę Zozole także na rynkach międzynarodowych.

Dla Vivid Games jest to cenne doświadczenie, które stanowi fundament dla przyszłych projektów, opartych na silnej identyfikacji wizualnej i emocjonalnej.

Tytuł jest dostępny globalnie w Apple App Store i Google Play i nadal rozwijany przez Vivid Games we współpracy z Mieszko S.A. W kwietniu został wyróżniony nominacją w kategorii Najlepsza polska gra mobilna konferencji Digital Dragons.



OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

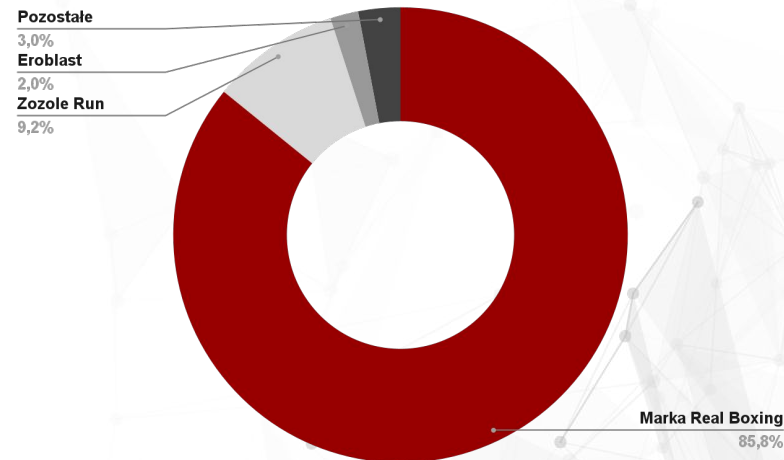
w tys. PLN	01.01.2025 31.03.2025	01.01.2024 31.03.2024	Q1 2025 vs. Q1 2024
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	4 440,69	4 838,39	92%
Przychody ze sprzedaży	2 944,71	3 893,53	76%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 495,98	944,86	158%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 24% w stosunku do 1Q ubiegłego roku jest między innymi, wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA. Spółka intensywnie analizuje wpływ zmieniających się regulacji na platformach sprzedażowych.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby sukcesywnie zwiększają się w związku z zaawansowaniem prac - rozpoczętych w 2023 roku - nad nowym wymagającym tytułem - Real Boxing

3.

Wykres kołowy odnosi się do przychodów ze sprzedaży poszczególnych tytułów w 1Q 2025.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 1Q 2025 roku nastąpiło kolejne kwartalne zmniejszenie kosztów działalności operacyjnej. W stosunku do 1Q 2024 roku nastąpił spadek o 0,7 mln PLN, tj. o 14%.

Na zmniejszenie kosztów usług obcych wpłynęły niższe wydatki na User Acquisition (UA) - spadek o 0,1 mln PLN. Koszty świadczeń pracowniczych spadły o 0,4 mln PLN w związku z kontynuowaniem przyjętej zasady o dostosowaniu struktury zatrudnienia do obecnej strategii.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji.

Koszty finansowe zmniejszyły się z uwagi na wpływ 5,2 mln PLN z tyt. zapłaty za akcje nowej emisji we wrześniu 2024 i mniejszym wykorzystaniem kredytu w 2025 roku.

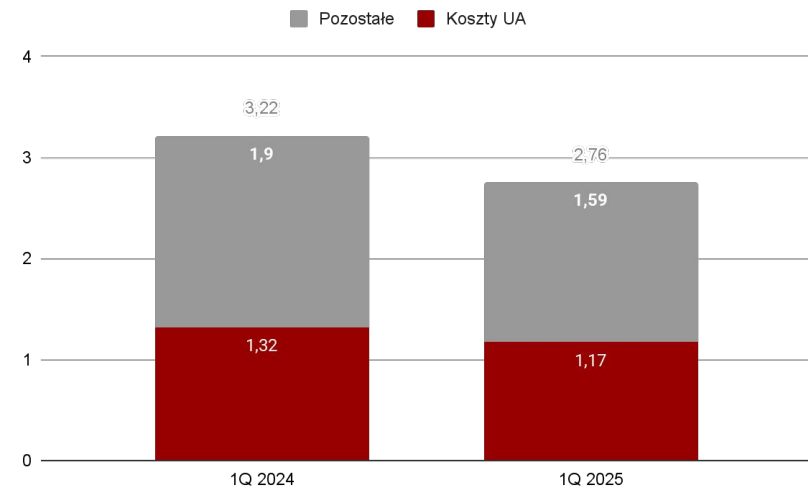
W 1Q 2025 Spółka uzyskała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 0,1 mln PLN. Jest to wzrost o 0,4 mln PLN w porównaniu do 1Q 2024.

w tys. PLN	01.01.2025 31.03.2025	01.01.2024 31.03.2024	Q1 2025 vs. Q1 2024
Koszty działalności operacyjnej	-4 498,15	-5 235,47	86%
Amortyzacja	-563,42	-682,39	83%
Zużycie surowców i materiałów	-5,94	-8,19	73%
Usługi obce	-2 757,73	-3 219,35	86%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 141,75	-1 276,59	89%
Podatki i opłaty	-0,33	-0,07	471%
Pozostałe koszty	-28,98	-48,88	59%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-57,46	-397,08	14%
Pozostałe przychody operacyjne	181,51	184,25	99%
Pozostałe koszty operacyjne	-7,50	-8,09	93%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	116,55	-220,92	-53%
Przychody finansowe	19,88	0,73	
Koszty finansowe	-37,29	-90,48	41%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	99,14	-310,67	-32%

KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych (2,76 mln PLN) stanowiły w 1Q 2024 **61% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym istotny udział miały koszty płatnego pozyskiwania użytkowników (UA) na poziomie 1,17 mln PLN.

Zmniejszenie w 1Q2025 kosztów przeznaczonych na UA o 0,15 mln PLN, w stosunku do 1Q 2024 związane było ze zmianą strategii Spółki w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.



Dane na wykresie w mln PLN

-14%
Q1 25 vs. Q1 24

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2025	STAN NA 31.12.2024	03.2025 vs. 12.2024
AKTYWA TRWAŁE	13 125,30	12 192,74	108%
AKTYWA OBROTOWE	1 938,65	2 578,40	75%
AKTYWA RAZEM	15 063,95	14 771,14	102%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 8% (1 mln PLN). Na zwiększenie istotny wpływ ma praca rozwojowa rozpoczęta w 2023 roku w sportowy bokserski tytuł Real Boxing 3.

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 25% (o 0,7 mln PLN).

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 31 marca 2025 wynosił 0,3 mln PLN w tym kredyt w rachunku bieżącym 0,7 mln PLN. Na 31 grudnia 2024 na rachunku było 0,3 mln PLN a kredyt nie był wykorzystywany. Rok wcześniej na dzień 31 marca 2024 na rachunku bankowym było 0,4 mln PLN przy wykorzystaniu kredytu 3,2 mln PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług zmniejszyły się w 1Q2025 o 55% (1,0 mln PLN).

Wartość Aktywów Spółki była wyższa o 0,3 mln PLN od poziomu z 31 grudnia 2024 (wzrost o 2%).

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

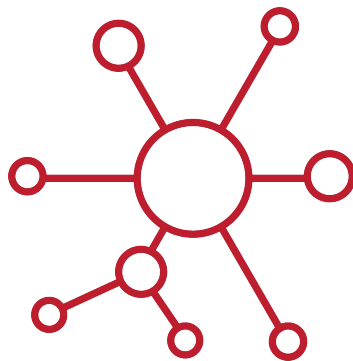
Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2025	STAN NA 31.12.2024	03.2025 vs. 12.2024
Kapitał (Fundusz) Własny	9 226,51	9 127,37	101%
Zobowiązania Długoterminowe	1 712,51	1 169,84	146%
Zobowiązania Krótkoterminowe	4 124,93	4 473,93	92%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	15 063,95	14 771,14	102%

W 2025 roku kapitał akcyjny Spółki nie był podwyższany.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły o 46% z powodu wykorzystania kredytu w rachunku bieżącym w wysokości 0,7 mln PLN. Umowa o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 4 mln PLN przewiduje możliwość wykorzystania do 25 lutego 2027 roku.

W zobowiązaniach krótkoterminowych nastąpił niewielki spadek w wysokości 0,35 mln PLN.



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

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 50 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):	VIVID GAMES S.A.
Siedziba:	Bydgoszcz
Kraj siedziby:	Rzeczpospolita Polska
Adres siedziby:	ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz
Telefon:	+48 (52) 321 57 28
Adres e-mail:	ir@vividgames.com
Adres WWW:	www.vividgames.com

Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Fax:	+48 (52) 522 21 30
Numer KRS:	0000411156
NIP:	9671338848
REGON:	340873302

ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

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

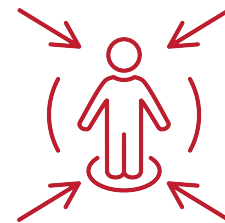
Od 2009 roku związany z branżą gier wideo. Jako Producent i Studio Manager w Sointeractive, zbudował studio wspierające branżę gier wideo w produkcji motion capture oraz cinematics. W późniejszym okresie pełnił funkcje kierownicze w m.in. Alvernia Studios sp. z o.o., Alvernia Action sp. z o.o. czy Netent 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.

Andrius Pestininkas - Wiceprezes Zarządu

Kadencja: 23 października 2024 r. - 22 października 2029 r.

Pan Andrius Pēstininkas jest specjalistą finansowym z dużym doświadczeniem w zakresie inwestycji, zarządzania strategicznego i wyceny przedsiębiorstw. Jako członek rady nadzorczej Mieszko S.A. i CENOS Sp. z o.o. odgrywa kluczową rolę w nadzorowaniu strategii korporacyjnej, zarządzaniu finansami i decyzjach inwestycyjnych. Jest również dyrektorem generalnym spółki inwestycyjnej UAB EVA Grupė. Dzięki swojemu doświadczeniu jako były analityk finansowy w Gemini Grupė, posiada rozległą wiedzę w zakresie modelowania finansowego, due diligence i prognozowania rentowności.

Pan Andrius Pēstininkas ukończył studia magisterskie na kierunku Rynki Finansowe oraz studia licencjackie na kierunku Ekonomia Finansowa na Uniwersytecie Mykolas Romeris, gdzie był aktywnym członkiem Klubu Inwestorów. Posiada również tytuł Chartered Financial Analyst (CFA).



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.

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.

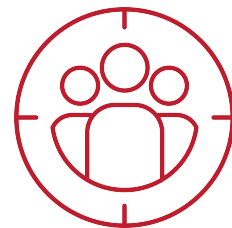
Anna Podkowińska - Tretyn - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu****

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

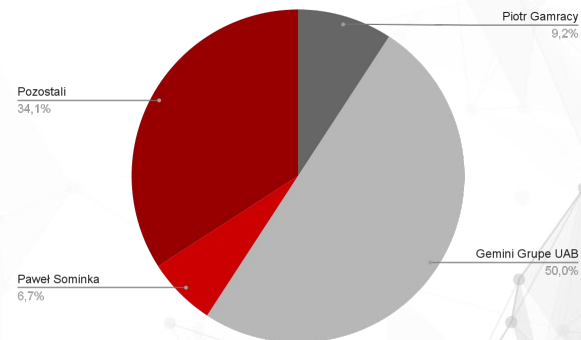
adresem: <https://vividgames.com/pl/spolka/rada-nadzorcza>



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW*	% AKCJI I GŁOSÓW*
Piotr Gamracy	5 118 556	9,22%
Gemini Grupe UAB	27 754 000	49,97%
Paweł Sominka	3 710 000	6,68%
Pozostali	18 953 214	34,13%
	55 535 770	100,00%

*Na dzień 27.05.2025



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2025	30.03.2025	27.05.2025
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	5 118 556	5 118 556	5 118 556
Andrius Pestininkas	Wiceprezes Zarządu	-	-	-
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
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	-	-	-

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.

Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Q1 2025 roku

Na dzień 31 marca 2025 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowało 57 osób. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 31 marca 2025 roku to 27,66 osób.

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/ir/spolka/niezalezny-audyt>

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 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. Po wymianie pism procesowych Spółka oczekuje na dalsze czynności sądu.

W grudniu 2024 Spółka wniosła pozew o zwrot zaliczki wypłaconej SG Mobile w związku z zawarciem umów wydawniczych dot. gier Knights Fight 2 oraz The Cash. Wniesienie pozwu wynika z braku porozumienia co do dalszego wydawania gry Knights Fight 2: New Blood i jest kontynuacją sporu, o którym Spółka informowała raportami bieżącymi nr 52/2021 i 29/2022.

Źródła finansowania

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

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach w 2025 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%.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2025 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2025 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 Fitch Ratings z oceną BBB-.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2025 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 14/2025 z dnia 9 kwietnia 2025, Emitent spodziewał się następujących wyników za I kwartał 2025 roku:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 2,9 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie 0,04 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 0,7 mln PLN,
- wynik netto na poziomie 0,04 mln PLN.



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 2025 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 28 maja 2025 r.

Bydgoszcz, 27 maja 2025 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu

Andrius Pestininkas
Wiceprezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com