




Wyniki finansowe **2025**

Marzec 2026

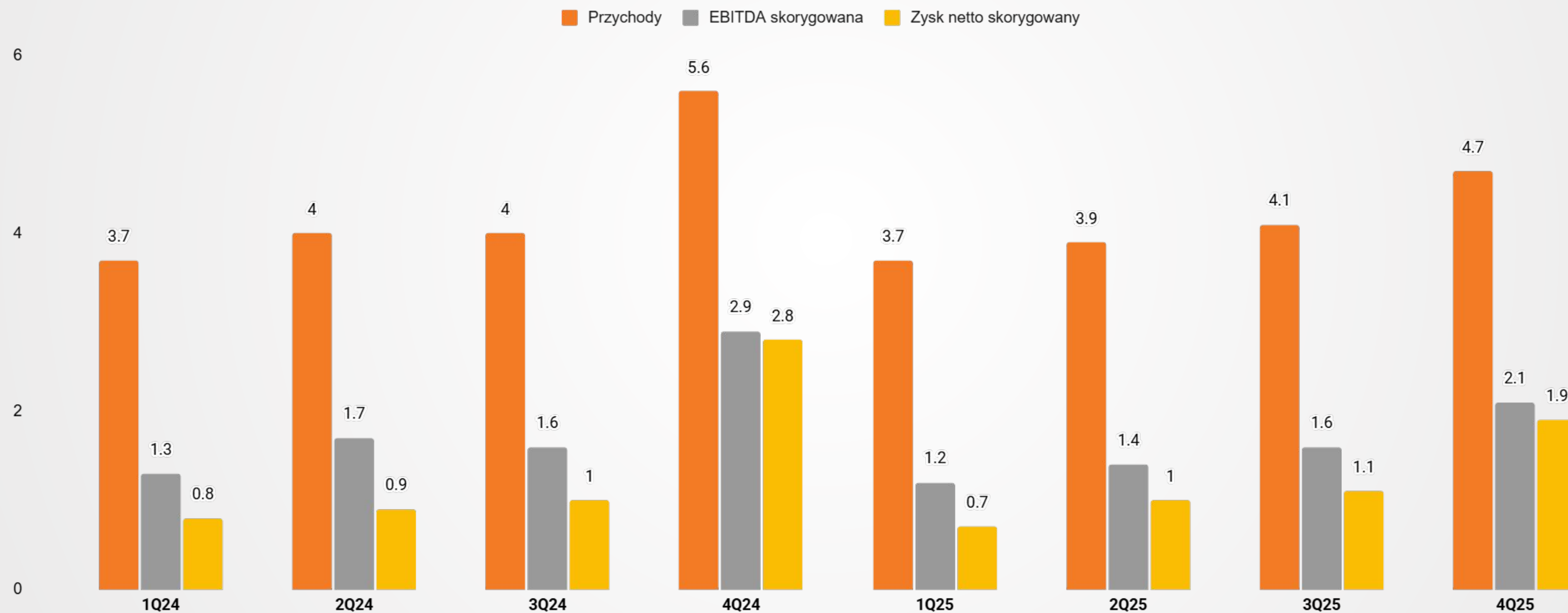


Wyniki Grupy GAMIVO w 2025 r.

	2025	vs.	2024
	16 467 198 zł		▼
	Przychód		-4%
	4 631 437 zł		▼
	Zysk netto skorygowany		-16%
	6 211 496 zł		▼
	EBITDA skorygowana		-16%



Wyniki grupy kapitałowej [mln zł]





Podział zysku za 2025 rok

Zarząd GAMIVO rekomenduje, aby **4,5 mln zł** zysku wypracowanego w 2025 rok w całości przeznaczyć na podział wśród akcjonariuszy, który zostanie przeprowadzony jedną z następujących metod:

- **Wypłata dywidendy,**
- **Skup akcji własnych.**

Ostateczną decyzję o sposobie przeprowadzenia podziału zysku podejmie Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy.



Podsumowanie 2025 roku



6 844 359

zarejestrowanych
użytkowników



1 671

sprzedawców



30 360 772

sprzedanych produktów



248 186

ofert

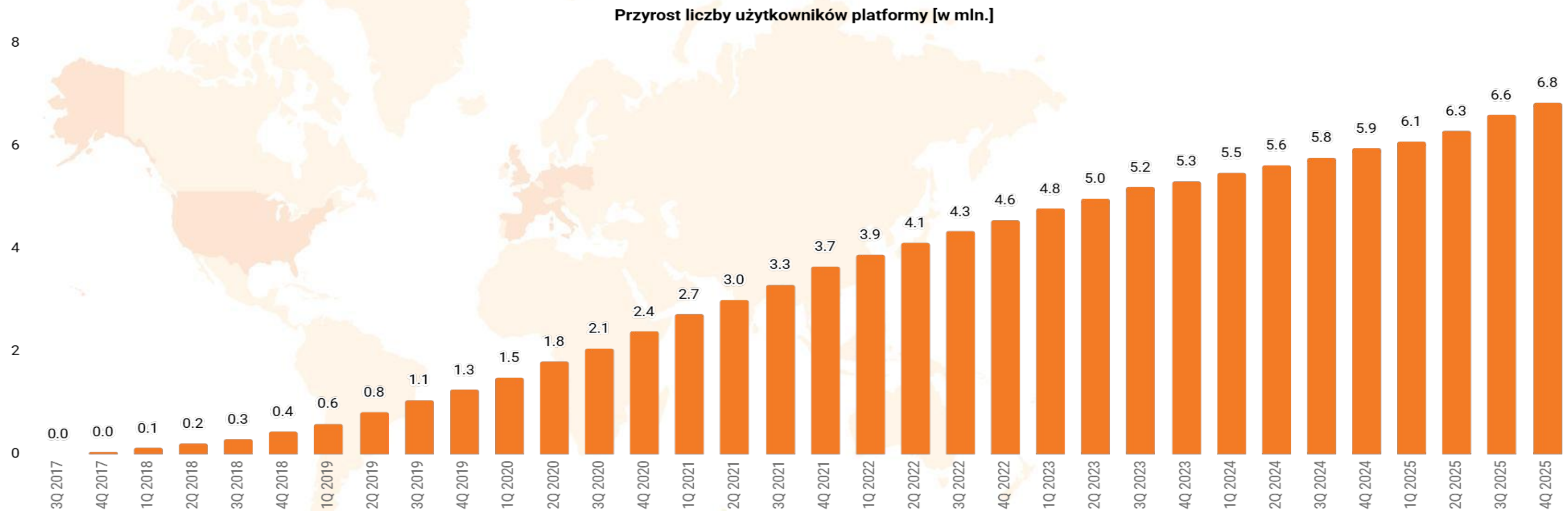


4,2

Google



Przyrost klientów obsługiwanych przez platformę GAMIVO



Podsumowanie operacyjne



Główne plany projektowe zrealizowane w 2025 roku

1 Wprowadzenie zakupów bez logowania

Aby uprościć proces zakupowy wprowadzono możliwość realizacji zamówień jako gość. Nowa funkcjonalność od samego początku zyskała olbrzymią popularność wśród klientów. Od momentu jej wprowadzenia ponad połowa dokonywanych na platformie GAMIVO.com zakupów detalicznych była robiona przez klientów niezalogowanych.

2 Zmiana strony produktowej

Na platformie GAMIVO.com wdrożono nową stronę produktową opracowaną w oparciu o najlepsze wzorce UX/UI oraz sugestie użytkowników. Szczególnie ważnym elementem projektu była przebudowa wersji wyświetlanej na urządzeniach mobilnych tak, aby zakupy przy użyciu telefonów komórkowych były wygodne, przejrzyste i możliwie jak najszybsze.

3 Usprawnienia sprzedaży hurtowej

Zmiany przeprowadzone w segmencie hurtowym w 2025 roku były nakierowane na maksymalne uproszczenie procesu transakcyjnego oraz wprowadzeniu zgłaszanych przez użytkowników rozwiązań. Między innymi wprowadzono nową funkcjonalność, czyli zakupy na żądanie (On-Demand). Dzięki temu sprzedający zyskali większą elastyczność oraz płynność obrotu swoimi produktami



Główne plany projektowe zrealizowane w 2025 roku

4 Rozwój kategorii doładowań

Kategoria doładowań do gier (Top-Up) pozwoliła GAMIVO skierować swoją ofertę platformy do graczy mobilnych. Od początku cieszy się olbrzymią popularnością i jest cały czas rozszerzana o nowe opcje. W 2025 wprowadzono między innymi sposób wyświetlania ofert oraz udostępniono nowy kanał komunikacji między dostawcą a użytkownikiem.

5 Wprowadzenie AI w obsłudze klienta

W 2025 roku rozpoczęto trening modelu językowego oraz inne działania, dzięki którym AI jeszcze przed końcem roku zaczęło pomagać w udzielaniu odpowiedzi klientom. AI generuje odpowiedzi natychmiastowo, dzięki czemu pomimo dynamicznie rosnącej liczby użytkowników, czas potrzebny do rozwiązania ich problemów udaje się zredukować.

6 Skup akcji własnych

W 2025 roku dokończono rozpoczęty rok wcześniej proces podziału zysku. W związku z tym w marcu zaproszono do składania ofert sprzedaży akcji GAMIVO. Na ich skup przeznaczono 1,28 mln zł. Skup akcji własnych wykorzystano również jako metodę podziału zysku wypracowanego w 2024 roku. Na cel ten przeznaczono 3,5 mln zł.



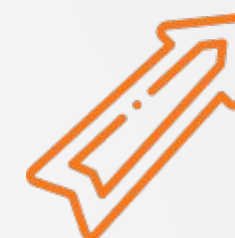
Plany na 2026 rok



**Podnoszenie komfortu
użytkownika**



**Promowanie
marki**



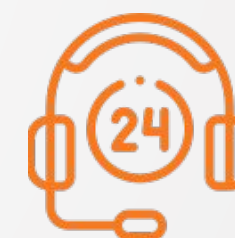
**Rozwój
kategorii doładowań**



**Pozycjonowanie
w LLM (GEO)**



Projekty związane z AI



**Usprawnienie obsługi
klienta**



Dziękujemy za uwagę i zachęcamy do zajrzenia na www.GAMIVO.co

GAMIVO S.A.

Ul. Władysława Łokietka 5/2
70-254 Szczecin

KRS 0000703362
NIP 5252729625
REGON 368773702

Relacje inwestorskie
gamivo@innervalue.com

